




軟體世界 SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

SUPER NEW FILES
時間之門　東腦　物換星移　洛城戰警
毀滅大賽車　等9篇國外Hot Game介紹

超級檔案夾
PSY幽記　麻將大師　排球原人
愛琴日記　塞爾特傳說　風月寶鑑
熊貓大進擊　禮物　De. FaNa
等14篇中文新品介紹

《新GAME熱報》
爆笑水滸傳　英雄聖戰　銀河飛將IV

遊戲攻略
新毀滅巫師(上)
狩魔獵人II(下)　異形戰場
英倫霸主　魔石堡(下)　天翔記　地獄之吼

百戰天龍
馬場大亨　藥品之無限期使用法
緋王傳II　怪物增加法
信長野望之天翔記　特殊祕技
烈焰鋼狼傳　無敵密技 & 究極祕技
格鬥悍將　不失血祕技

遊戲獵人
銀河飛將IV　銀河英雄傳說IV EX
警察故事 5　魔石堡　印地大賽車 2
蘇凱27　地獄之吼　等13篇精彩評析

《98精品店》
Sorcer Kingdom　麻雀幻想曲III
DOKI KOKI EX　NOVA　初戀物語

DOS/V八百屋
天地無用　聖愛樂米學園



84

1996年3月號

專題企劃
年度風雲主角－Windows 95



全省電腦經銷商・書局均售　台灣NT$199　香港HK$58　馬來西亞RM$25

SOFT WORLD MAGAZINE ・MARCH 1996・ISSUE 84・PC GAME・PC 98・DOS/V・CD TITLE・HINT & CLUE・……・最新情報
SOFT-WORLD MAGAZINE

編輯室報告

過完一個漫長的年假，剛開始正常上班（好像從來沒有正常過吧！）的前幾天，還眞有點兒不太習慣，總覺得假期症候群的倦怠感，一直侵襲著我那顆還算不太小的腦袋。好不容易，收起玩心準備與遊戲、電腦和稿件親近、親近之時，衆編輯的工作回報，竟然是…

編輯A：×××公司還在放年假，新遊戲的資料還未寄出來！

編輯B：$$$ 作者美加七日遊去啦！攻略要下禮拜才能交稿。

編輯C：??? 遊戲沒辦法抓圖，請主編技術支援。

編助D：頭暈、噁心、四肢無力，主編我身體不適，要請二天假。

.

.

.

哇咧！如此惡耗，讓我這顆已經很大的腦袋，頓時又長大了不少。於是乎，安樂後的「暗無天日」情節又將在雜誌社內重演…

「福無雙至、禍不單行」，這句話還眞 #$%@* …的靈哪！進稿不順先別提，年後上網路蒐集資料、傳輸檔案，也給我來個瘋狂大塞車，0.07～0.00KB/Sec的傳輸速度，讓區區 10 幾妹嘎的檔案傳了整整二天的時間。唉！我看除了抱怨年後開工不佳（大概是沒放鞭炮又沒發紅包的原因吧！）之外，台灣網路的使用狀況與速度，也不爭氣的很，每到假日或巔峰時間，速度眞是連「龜速」都不足以形容其萬分之一呀！可憐我們這些網路使用者，既不能享受學術網路的快速與免付費用，又得接受極慢和有點貴又不會太貴的網路年費（或月費）。ㄞ！那鍋資訊高速公路，不知何年何月才能鋪設完成哪！

難過的苦水吐了一鍋，也該哈拉一點兒値得高興的事，銀河飛將Ⅳ（ Wing Commander Ⅳ）終於在年前順利上市，對於飛將迷的玩家而言，不啻是一份新年大禮。本期在數位編輯向特約作者威脅加催逼之下，分別對銀河飛將Ⅳ撰寫了劇情、人物、戰機的簡介和精彩的評析，喜歡蹲廁所（ Wing Commander 簡寫即爲 WC ）的玩家，別忘了看看第四代的廁所到底又多了那些新的設備哦！

行文至此，二個星期來壓的我頭暈腦脹、腰酸背痛的稿件，終於在這篇編輯室報告的句點畫下的同時結束了。「交完稿的心情眞好」心裡這樣想著，趕緊拿出那套還未終結完的魔獸爭霸Ⅱ吧，半獸人與人類的爭鬥又要開打囉！

文末借此篇幅一隅，感謝年前尾牙聚餐時北部作家的熱情招待，雖然此次北上的感覺蠻累的！不過湘廚美味可口的菜餚、貓空山令人清心的夜景和綠茶、疲睏加嘶啞的 KTV 之夜，都令人難忘。最後再次感謝三天來多位辛苦接送的專屬司機，謝謝！

演出人員

發行人兼社　長／王俊雄
總　編　輯／李初陽
主　　編／鍾文慶
企劃編輯／李永治
文字編輯／韓希如、葛文怡
編輯助理／范家珍
美術主編／郭美玲
美術編輯／葉秀娟、呂淑瑛
光碟主編／李俊賢
程式總監／石志清
打字排版／伍美蓉

特約編輯／許德全、莊振宇
特約作家／
徐國振、朱學恒、廖奇建、劉昭毅、
駱婷婷、何　布、羅元聰、黃俊銘、
葉明璋、黃振倫、黃文龍、侯育宏、
王詠文、劉建台、陳志明、葉宗明、
俞伯翰、黃啓禎、林旭中、賴福鑫、
劉稼禹、傅冠彰、卜起綎、劉建良、
徐維成、鍾凱文、張世松、陳俊弘

廣告企劃／曾玉琴、陳禮英
廣告專線：（ 07 ）815-1063
傳眞：（ 07 ）815-1064

發行所／軟體世界雜誌社
電　話：(07)8150988 轉 223 、224
傳　眞：(07)815-1064
地　址：高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13F
E-mail：swm@ksts.seed.net.tw
URL：http://www.soft-world.com
投稿信箱／高雄郵政 18-69 號信箱
劃撥帳戶／謝明奇
劃撥帳號／40423740
訂戶服務專線／（ 07 ）815-0988 轉 263

封面提供／智冠科技
版面設計／林俊宏

法律顧問／遠東法律事務所陳錦隆律師
照相打字／點線面電腦照相排版公司
製版印刷／秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段 77 號

南區業務／高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13F
TEL：（ 07 ）815-0988 轉 250、251
FAX：（ 07 ）815-1015
北區業務／台北市南港路二段 99-10 號 1F
TEL：（ 02 ）788-9188
中區業務／台中市忠明路 464 巷 5 號 1 樓
TEL：（ 04 ）2020870
FAX：（ 04 ）2060610
香港業務／香港九龍深水埗海壇街 163 號 銀海大廈 1F B.C 室
FAX：002-852-7280999
TEL：002-852-7292781
星馬業務／8A, Jalan Rengas, Southern Park, 41200 Klang, Selangor Darul Ehsan, West Malaysia.
TEL：60-3-333-0730
FAX：60-3-333-0731

軟體世界
SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

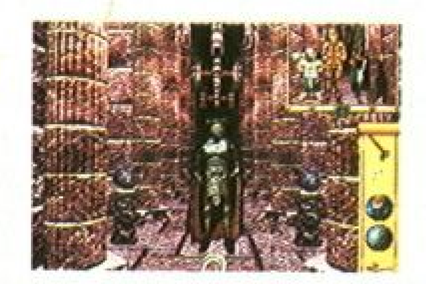
【3月號】March, 1996

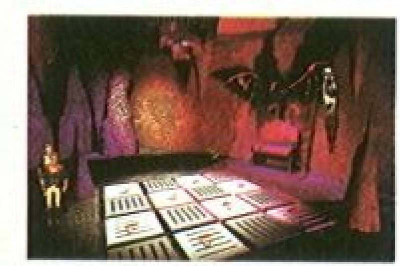
● 中華郵政南臺字第525號執照登記爲 雜誌交寄。
● 行政院新聞局出版事業登記證局版 臺誌字8603號。
● 中華民國78年4月創刊，每月15日出刊。

















March,1996 Episode 3



MegaDisc Theme 2

●使用說明●

本光碟爲方便讀者操作，所有的遊戲試玩、展示版皆可利用滑鼠在圖形介面上載入硬碟，完全不必煩勞玩家自行動手安裝，在記憶體許可的情況下，還可在圖形介面中直接執行，其方法爲切入光碟根目錄（如 D:\> ），鍵入 SWM 來進入圖形介面，並依照以下的說明選取各項功能：

● 在CG圖書館、草藥農場、Patch專櫃中，以滑鼠左鍵單擊左方圖示即可秀圖或載入硬碟。



● 在主畫面時，以滑鼠左鍵單擊功能圖示，即可進入對應的區域。

● 進入試玩、展示區後，以滑鼠左鍵單擊左圖、所列的反應區，即可進入安裝、執行、看說明檔等相關功能，按滑鼠右鍵或Esc即可取消。直接單擊遊戲圖片也可以進行安裝。



安裝：安裝試玩或展示版到硬碟中。

說明線上查看說明檔。

執行：直接由介面中執行。

回主選單：回到各區的主畫面中。

下一頁：切到下一頁的內容。

上一頁：切到上一頁的內容。

☆①若載入程式後，畫面無法正常顯示，請執行光碟根目錄下的univbe.exe驅動VESA模式。
②在介面中執行遊戲前，請先驅動EMM386或QEMM 等記憶體管理程式，若因記憶體不足而跳回，離開介面在DOS下執行便可正常。
③若無法在介面中設定音效卡，可改在DOS底下設定，目前的預設值爲聲霸卡(220,7,1)。
④若圖形介面無法正常運作，可改以SSWM.EXE來執行簡易版文字介面。

■ 硬體需求
386DX-33以上
4MB RAM
還有……光碟機！

GAME INFORMATION

模擬總統大選的玩家請注意，本期光碟收錄了最新的更新版，路徑爲\PATCH\06 使用前別忘了先看一下說明檔案README.TXT 。

84期 廣告索引

閒閒猜廣告解答：
A(20)B(15)C(25)D(23)E(2)F(19)G(26) H(22)I(12)J(4)K(16)L(8)M(11)N(3) O(24)P(13)Q(6)R(10)S(9)T(29)U(31) V(17)W(27)X(30)Y(18)Z(1)
台北縣一王雅蓉·桃園市一董牧凡·台南縣一汪佑城·台南縣一滕海昌·台北縣一游克偉·台中市一廖唐輝·嘉義市一陳俊瑋·屏東縣一劉上賓·台北縣一黃彥斌·新竹縣一彭 崧·
【以上中獎人可獲國內已出版遊戲軟體磁片版（不限出版公司），請速電洽本社】

讀者票選 TOP 20 Best 5

●統計日期：1月29日～2月28日 ●廢票：71 ●其他：193
●總得票數：1938票 ●資料來源：軟體世界雜誌83期選票

RANK 1 仙劍奇俠傳 526

上期排名 2↑

□大宇

□RPG

哇！哈哈哈…有道是：兵來將擋，水來土掩。東洋小女子進犯，仙風道骨、劍術無雙、奇相異貌、俠膽琴心、傳芳萬世的我，自當竭盡全力，捍衛失土，重奪盟主寶座。喇喇喇！看我萬劍訣、一陽指、泰山壓頂外加萬蠱蝕天，打的妳灰頭土臉、身敗衣裂、青春不再、年華老去…同級生？再不乖乖滾回日本去，哼哼！我就將妳打成留級生。



RANK 2 同級生2 513

上期排名 1↓

□歡樂盒

□文字冒險

嗚…啊…人家…人家不是故意的！上次人家也不過是看你英明挺拔、雄壯威武，才對你眉目傳情、秋波暗送的嘛！那知道你…你…年輕氣盛、血氣方剛…就…就…輸了嘛！人家遠從日本渡洋轉學而來，爲的就是在這兒落地生根、尋找愛情。千千萬萬料想不到，你們這一群臭男人，就只欺負我這一介弱小女子，嗚…啊…



RANK 3 炎龍騎士團2 77

上期排名 4↑

□漢堂

□角色戰略

YA ！假同盟、眞篡位作戰成功，說起來那鍋號稱英傑的三國老頭兒，還眞不是普通的ㄖ木ㄋㄟ，連兵法常識裡最基本的欺敵作戰都不了，眞～遜！看來對付那二鍋眉來眼去的劍男倭女，一定得先施驅虎吞狼之計，再給他來個隔山觀虎鬥，最後再扮豬吃老虎。哇哈！如此如此、這般這般，那鍋睽違已久的盟主寶座，又將重回我史上最強龍傳人的懷抱，哈哈哈！快樂的不得了…



RANK 4 三國志英傑傳 70

上期排名 3↓

□第三波

□戰略

喂！姓龍的，依我看宇宙超級世界無雙天下第一史上最賤…健…劍龍的封號，你當之無愧。說好同盟，一起邁向盟主寶座的康莊大道的嘛！竟然趁老夫戰意消沉、意興闌珊之既，耍陰搭狠地踩著我的頭爬上去。這卑鄙先且不提，還在那兒大言不慚地談計論謀，你還知不知道羞恥兩個字怎麼寫呀！待我請出臥龍諸葛與鳳雛龐統，這二位兵法權威，看你那幾鍋破計爛謀，還能囂張到幾時，哼！



RANK 5 終極動員令 44

上期排名 5－

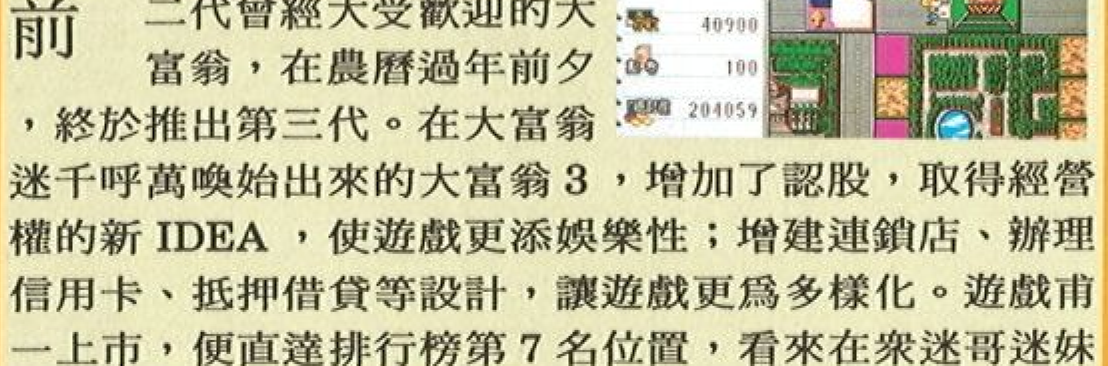
□第三波

□戰略

報告司令官！後方彈藥補給部隊遭敵，右方 M2-F 輕型坦克中隊受襲，前鋒機槍步兵大隊全滅。哇咧！SOB，傳令下去，全軍停止向前挺進，就地紮營，等待M族導彈軍團的火力支援。咕！前方敵人似乎比預料中的還難纏，第一波攻擊到標的物前方 500 公里處就遭伏擊，看來這寶座看似易得，實爲難取呀！But ，Anyway ，待我援軍部隊一到，就來個砲轟仙劍、火燒炎龍，那個寶座還是…我的…上帝說的。



本月新秀



前二代曾經大受歡迎的大富翁，在農曆過年前夕，終於推出第三代。在大富翁迷千呼萬喚始出來的大富翁3，增加了認股，取得經營權的新 IDEA ，使遊戲更添娛樂性；增建連鎖店、辦理信用卡、抵押借貸等設計，讓遊戲更爲多樣化。遊戲市一上市，便直達排行榜第7名位置，看來在衆迷哥迷妹的支持下，其實力不容小覷喔！

【超級大富翁】

本月焦點



去年魔獸爭霸推出後，喜歡戰鬥廝殺的玩家，莫不沉迷於人類與半獸人之間的血腥爭鬥。今年出版公司 BLIZZARD 打鐵趁熱，再度推出二代，深好此道的戰鬥迷無不欣喜若狂。二代中更多的兵種、更奇特的建築、更細緻的畫面、網路對戰功能，頓時成爲玩家討論的焦點。本期躍昇幅度達7名之多，故選爲本月焦點。

【魔獸爭霸 II】

TOP20 Best 5

綜　觀農曆年後的排行榜，兵家必爭之地的 BEST 5 變化不大，全部都是舊面孔。其中上期因最佳女主角票選活動餘勢，而首度登上榜首寶座的同級生 2，本期以 13 票之差，回挫一名，痛失二度蟬連的機會，暫居第二。六度封王的仙劍，後勁十足，想必是仙劍迷的「仙劍情結」作祟，本期力敵東洋妹－同級生 2，再度重回盟主寶座，拿下七期榜首的記錄。不過在漂漂的同級生 2 努力追擊下，想必仙劍也如坐針氈、睡不安穩囉！再看 3 、 4 、 5 名的英傑傳、炎龍Ⅱ、終極動員令，除終極動員令位居 BEST 5 守關之處，原位不變之外，炎龍Ⅱ和英傑傳以些微的票距之差（僅 7 票之差），展開拉鋸。而本期新進榜就強佔第 7 名的大富翁 3 與躍昇幅度達 7 名的魔獸爭霸Ⅱ　實力也不容小覷，按其咄咄逼近的腳步來看，欲指染 BEST 5 這塊衆人分食的大披薩之野心，有若司馬昭之心，衆 GAME 皆知啊！

在 TOP20 方面，一輪生肖見吉鼠、闔家衆樂慶新春後，殺伐在現，排行名次大有異動，至於戰況如何，請看以下說明：自 82 期即被終極動員令轟出 BEST 5 的三國志Ⅳ，按兵不動、暗儲實力，繼續當他的 TOP20　領軍頭頭。而幾度欲叩 BEST 5 大關的 95　NBA 職籃，後續無力（-4），不知其剛出道的兄弟－96 NBA職籃能否助其一球之力，重回領軍之位。再看 NBA 旁系血親的中華職棒Ⅱ，上上期（ 82 期）〝田田呼伊去〞的紅不讓，餘勢未盡，連續兩期其排行名次隨著高飛的棒球，飛出記分板之外（ -11 ），一去不返、遠走高〝飛〞去啦！而衆所矚目的 Origin 年度大作－銀河飛將Ⅳ，於年前順利上市，在飛將家族的支持下，本期也進駐 TOP20 ，排行 18 ，至於後勢如何，就看飛將迷的火力支援囉！統計本期 TOP20 新進榜者共有四款，分別爲大富翁 3 、驚爆實感賽車、銀河飛將Ⅳ和緋王傳Ⅱ；而不幸被震出榜外的四款，都只在 TOP20 內駐留過一期，分別是：黑暗天使、絕地大反攻、王子傳奇與馬場大亨。

而 Buffer 部份，眞是長江後浪推前浪，一代新 GAME 換舊 GAME 哪！除了老妹妹－天使帝國Ⅱ、過氣市長－模擬城市 2000 、轉學高材生－轉校生和黑面蔡－黑暗天使外，其於六款皆是初次造訪軟世排行榜的貴客。至於新進者如何在 GAME 海中脫穎而出呢？衆 GAME 之中何者又能拔得頭籌呢？請看下期分曉!!

票選活動

台中市•洪昇泯　彰化市•蘇孫賢
台北縣•劉嘉益　台北市•陳亞琦
台北市•陳暐祁　苗栗縣•李文瑜
桃園縣•黃威穎　台南縣•洪文勝
台北市•鄭勝雄　彰化市•李建鋒
高雄縣•李昌原　台中縣•陳國寶
台北市•張　玲　高雄縣•吳靜怡
高雄市•張久棨　高雄市•莊修銘
台中市•陳家豐　新竹市•溫智凱
彰化市•林裕杰　彰化縣•趙守仁

中獎名單

●以上廿名讀者各獲得軟體世界遊戲軟體任一套，得獎者請即刻與本社聯絡。

名次	遊戲	代理	類型	上期	票數
6	三國志Ⅳ	第三波	策略	6 －	42
7	大富翁 3	大宇	益智	7 －	37
8	魔獸爭霸Ⅱ	松崗	戰略	15 ↑	36
9	十字軍	軟體世界	動作解謎	9 －	30
9	格鬥悍將	熊貓	動作	10 ↑	30
11	銀河英雄傳說 Ⅳ	微波	戰略	14 ↑	28
12	NBA Live 95 美國職籃大賽	憶弘國際	運動	8 ↓	25
13	美少女夢工場 2	精訊	模擬養成	12 ↓	23
14	銀河飛龍	第三波	模擬養成	7 ↓	18
15	劍芒羅曼史	天堂鳥	戰略 RPG	16 ↑	16
16	驚爆實感賽車	第三波	運動	16 －	15
17	特勤機甲隊Ⅱ	華義國際	戰略	11 ↓	14
18	銀河飛將Ⅳ	憶弘國際	模擬	18 －	13
18	中華職棒Ⅱ	軟體世界	運動	13 ↓	13
20	緋王傳Ⅱ	大宇	戰略	20 －	12

The Buffer 21～30



名次	遊戲	代理	票數	上期
21	新毀滅巫師	皇統	11	21 －
22	燃燒的野球 V	軟體世界	10	22 －
22	轉校生	華義國際	10	22 －
24	第 11 個小時	第三波	9	24 －
24	英雄無敵	軟體世界	9	24 －
24	黑暗天使	微波	9	17 ↓
24	信長之野望－天翔記	第三波	9	24 －
24	天使帝國Ⅱ	大宇	9	24 －
29	烈焰鋼狼傳	軟體世界	8	29 －
29	模擬城市 2000	電腦休閒世界	6	29 －



新片動向

提供國內出片



三月份

7日 ●超動感足球 CD 版 〔軟體世界〕
類型：運動　售價：600

13日 ●妖局 CD 版 〔軟體世界〕
類型：博奕　售價：未定

18日 ●麗獸 CD/ 磁片版 〔天堂鳥〕
類型：戰略角色扮演
售價：未定

25日 ●新蜀山劍俠 〔軟體世界〕
類型：角色扮演　售價：未定

29日 ●機甲雄風 CD 版 〔世紀縱橫〕
類型：戰略　售價：未定

●赤日 CD 版 〔世紀縱橫〕
類型：即時策略　售價：800

●赤日磁片版 〔世紀縱橫〕
類型：即時策略　售價：600

●美少女夢工廠 II CD 版 〔精訊〕
類型：策略養成　售價：990

上旬 ●封神世紀 〔長重〕
類型：策略　售價：未定

●超時空英雄傳説 CD/ 磁片版 〔宇峻〕
類型：戰略角色扮演售價：650

●超時空戰機 〔歡樂盒〕
類型：射擊　售價：未定

中旬 ●生化奇兵 DNA CD 版 〔富優〕
類型：戰略　售價：未定

●星艦迷航記－第九星站 CD 版 〔博德曼〕
類型：冒險　售價：未定

●鋼鐵騎士團 CD 版 〔華義國際〕
類型：即時戰略　售價：700

●頑皮鬼闖天關 〔富爾特〕
類型：動作　售價：400

下旬 ●屠龍戰記 〔歡樂盒〕
類型：策略角色扮演售價：未定

●殖民計劃 〔光譜〕
類型：策略　售價：560

●秦皇陵 CD 版 〔光譜〕
類型：冒險　售價：未定

●春秋爭霸傳 II 〔大宇〕
類型：策略　售價：未定

●高等戰術戰鬥機 〔憶弘國際〕
類型：飛行模擬　售價：未定

●塞爾特傳説－魔眼邪神 CD 版 〔第三波〕
類型：策略　售價：1350

未定 ●俠客遊 〔第三波〕
類型：角色扮演　售價：680

●終極動員令資料片 〔第三波〕
類型：策略　售價：600

●帝國霸業 CD 版 〔歡樂盒〕
類型：戰略　售價：未定

●革命－阿曼尼斯開國啓示錄 〔幸福鴨〕
類型：戰略角色扮演售價：未定

●龍騎士 IV CD/ 磁片版 〔歡樂盒〕
類型：策略　售價：未定

●排球原人 〔熊貓〕
類型：運動　售價：未定

●極速殺手 CD 版 〔英特衛〕
類型：賽車　售價：未定

●國學精靈 〔富爾特〕
類型：教育　售價：400

●機動生肖軍 〔彩虹〕
類型：戰略　售價：未定

●俠客英雄傳 III 〔精訊〕
類型：角色扮演　售價：未定

●創滅天地 〔精訊〕
類型：角色扮演　售價：未定

●終極任務 Z 〔鷹揚〕
類型：角色扮演　售價：未定

●天使任務 〔鷹揚〕
類型：角色扮演　售價：未定

●魔島奇兵 CD 版 〔新潮館〕
類型：策略　售價：未定

四月份

上旬 ●富貴列車－亞摩斯紀事 CD 版 〔富峰〕
類型：冒險　售價：未定

●英雄聖戰 〔美夢成眞〕
類型：戰略角色扮演售價：未定

●百慕達 CD 版 (WIN) 〔博德曼〕
類型：冒險　售價：未定

●塔羅牌占卜 〔富峰〕
類型：智育　售價：未定

●環遊世界學語言 CD 版 〔富峰〕
類型：教育　售價：未定

●物換星移 CD 版 〔英特衛〕
類型：動作冒險　售價：未定

●神劍傳説 II 〔歡樂盒〕
類型：角色扮演　售價：未定

中旬 ● PSY 幽記 CD 版 〔華義國際〕
類型：角色扮演　售價：700

●禮物 CD 版 〔華義國際〕
類型：冒險　售價：未定

●聖光島 〔世紀縱橫〕
類型：角色扮演　售價：未定

●以上出片資料僅供讀者參考，如有任何變動請向原出版公司查詢

最新情報

下旬
●凶兆 [英特衛]
類型：冒險 售價：未定

●終極戰士 [宇峻]
類型：動作 售價：未定

●星戰 3000AD CD 版 [英特衛]
類型：模擬 售價：未定

●超級大金鋼 [歡樂盒]
類型：動作 售價：未定

未定
●皇帝 [全崴]
類型：策略 售價：未定

● 96 NCAA 美國超級籃球 [英特衛]
類型：運動 售價：未定

●上帝 [鷹揚]
類型：策略 售價：未定

五月份

中旬
●沈默的艦隊 CD 版 [華義國際]
類型：戰略 售價：未定

下旬
●傀儡英雄 CD 版 [微波]
類型：角色扮演 售價：未定

未定
●熊貓大進擊 CD/ 磁片版 [熊貓]
類型：益智 售價：未定

●三國風雲 CD/ 磁片版 [世紀縱橫]
類型：即時戰略 售價：未定

●奇幻遊俠 [歡樂盒]
類型：策略角色扮演 售價：未定

六月份

下旬
●鋼鐵魔女 [大宇]
類型：科幻策略 售價：未定

七月份

上旬
●傳説紀元 CD 版 [微波]
類型：角色扮演 售價：未定



軟體世界雜誌 3·15 — 4·14

3·15	●軟體世界雜誌出刊
16	
17	
18	●麗獸 CD/ 磁片版
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	●新蜀山劍俠
26	
27	
28	
29	●赤日 CD/ 磁片版●美少女夢工廠II CD 版 ●機甲雄風 CD 版
30	
31	
4·1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	

SCHEDULE

3月 預定

中旬

●生化奇兵 DNA CD 版
●鋼鐵騎士團 CD 版
●星艦迷航記－第九星站 CD 版●頑皮鬼闖天關

下旬

●屠龍戰記●殖民計劃
●秦皇陵 CD 版
●春秋爭霸傳II●高等戰術戰鬥機●塞爾特傳説－魔眼邪神 CD 版

未定

●俠客遊●終極動員令資料片●帝國霸業 CD 版●革命－阿曼尼斯開國啓示錄
●龍騎士IV CD/ 磁片版
●排球原人●極速殺手 CD 版
●國學精靈●機動生肖軍
●俠客英雄傳III●創滅天地
●終極任務 Z ●天使任務
●魔島奇兵 CD 版

4 月預定

上旬

●富貴列車－亞摩斯紀事 CD 版●英雄聖戰●百慕達 CD 版 (WIN) ●塔羅牌占卜
●環遊世界學語言 CD 版
●物換星移 CD 版
●神劍傳説II

中旬

● PSY 幽記 CD 版
●禮物 CD 版●聖光島
●凶兆

下旬

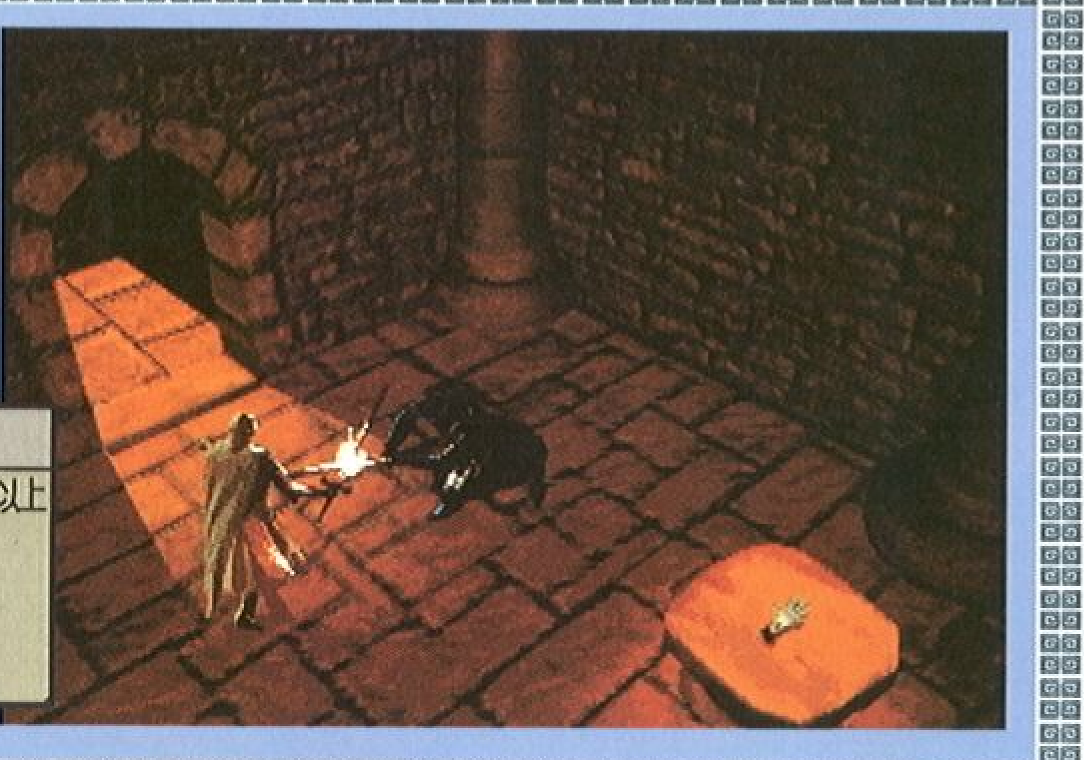
●終極戰士●星戰 3000AD CD 版●超級大金鋼

未定

●皇帝● 96 NBA 美國超級籃球●上帝

Time Gate
時間之門

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
AVG	光碟版	DOS	機種：486DX33 以上 記憶體：8MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：V
INFOGRAM	軟體世界	未定	音效：S 操作：K/M



⇓修道院中充滿古怪

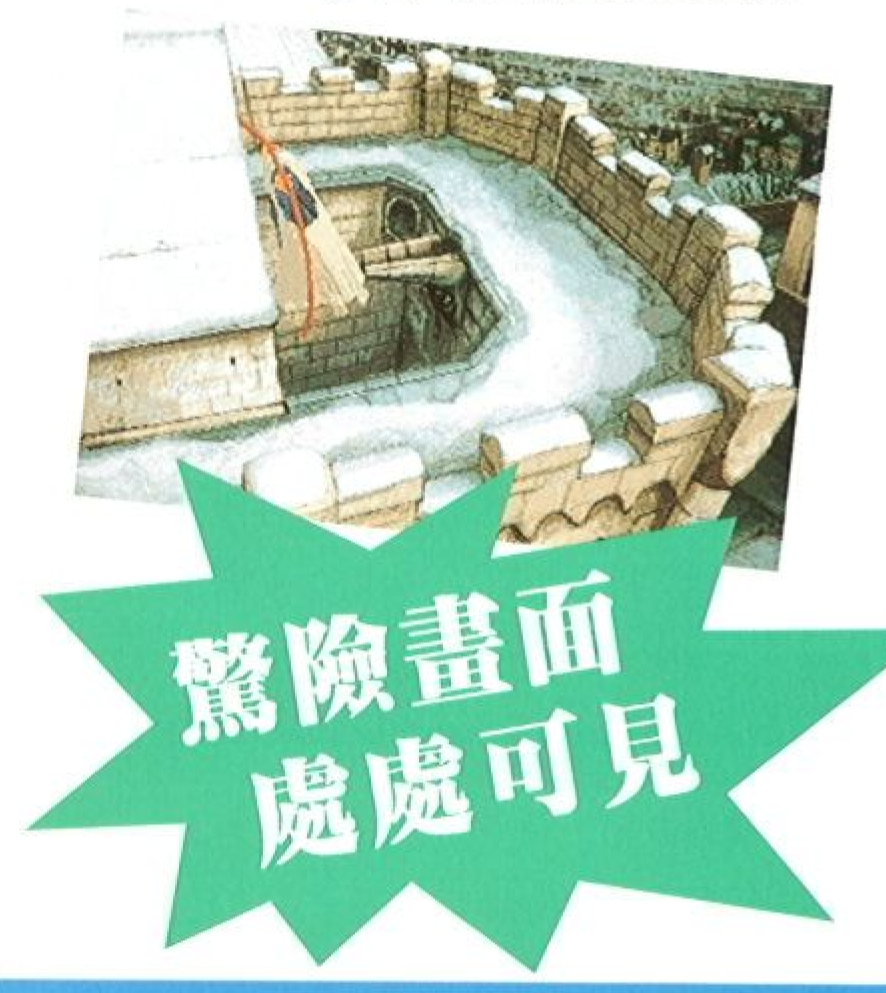
⇐啊！吾命休矣！

⇓手下留情啊

西元 1099 年十字軍東征耶路撒冷之後的大約二十年，來自不同地方的基督教騎士組織了騎士團，在法國人裴尼斯（ Hugh de Paynes ）領導下，佔領了聖城耶路撒冷的所羅門神殿遺址和附近的建築，主要的任務是抵抗鄂圖曼土耳其的軍隊，保護從歐洲到巴勒斯坦的基督教聖墓朝聖的信徒，因此，這個騎士團又被稱為聖殿騎士團（ Knights Templar ）。西方教會的最高當局為聖殿騎士訂立了一套嚴格的規範，但還是吸引了大量歐洲各地的年輕貴族加入，願意為上帝奉獻他們的生命。

幾年後，由於其成員加入組織時的捐獻及教宗給予的特權，聖殿騎士團漸漸成為一股重要的勢力，許多巴斯坦與歐洲之間的貿易活動都由騎士團經手。兩百多年後巴勒斯坦王國瓦解時，聖殿騎士團被迫必須離開聖地。當騎士團的主力部隊回到法國，法皇菲力普四世認為像聖殿騎士團這樣強大的組織如果在法國境內建立，將對他的王位與整個法國有嚴重的威脅。於是，西元 1307 年，法皇將境內的騎士團最高領導人全數逮捕，幾年之內，好幾百名聖殿騎士被處死，騎士團的組織也隨之瓦解。





以歷史爲背景的遊戲

這是什麼魔法？

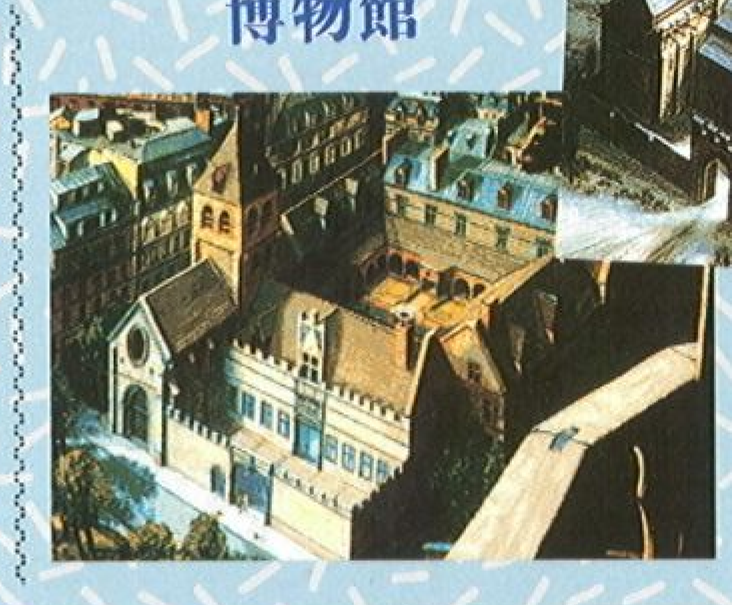
回到古代去了

這個由 Infogram-es Multimedia 出品的動作冒險遊戲便是架構在這樣一個眞實的歷史背景之上，玩者所扮演的主角，是西元 1995 年一位身處法國的美國年輕人威廉・提布斯（William Tibbs），也是當年裴尼斯率領的七騎士之一蒙德迪（Thib-ault de Mondi-dier）的「轉世」。威廉被捲入的近因是未婚妻被綁架，然而實際上也是要解決幾個世紀前的恩怨。

遊戲中，威廉收到召喚，來到中古時期的歷史博物館，繼而被丟入井中，通過時間之門，回到十四世紀初的修道院—也就是博物館的前身。經過不斷的探索與戰鬥，威廉必須擊敗最後的敵人沃爾夫，救回未婚妻茱麗葉，找到進入時間之門的手套，回到現代。

Infogrames以前的 Alone In The Dark 系列一至三代，在國內也曾經改版成爲中文。這個系列的遊戲，尤其是一代，當年在推出時確實是造成一股震撼，流暢的動作吸引了不少的玩者，而時間之門這套遊戲，則是該公司融合了史實與傳說所推出類似的遊戲。

玄機四伏的博物館



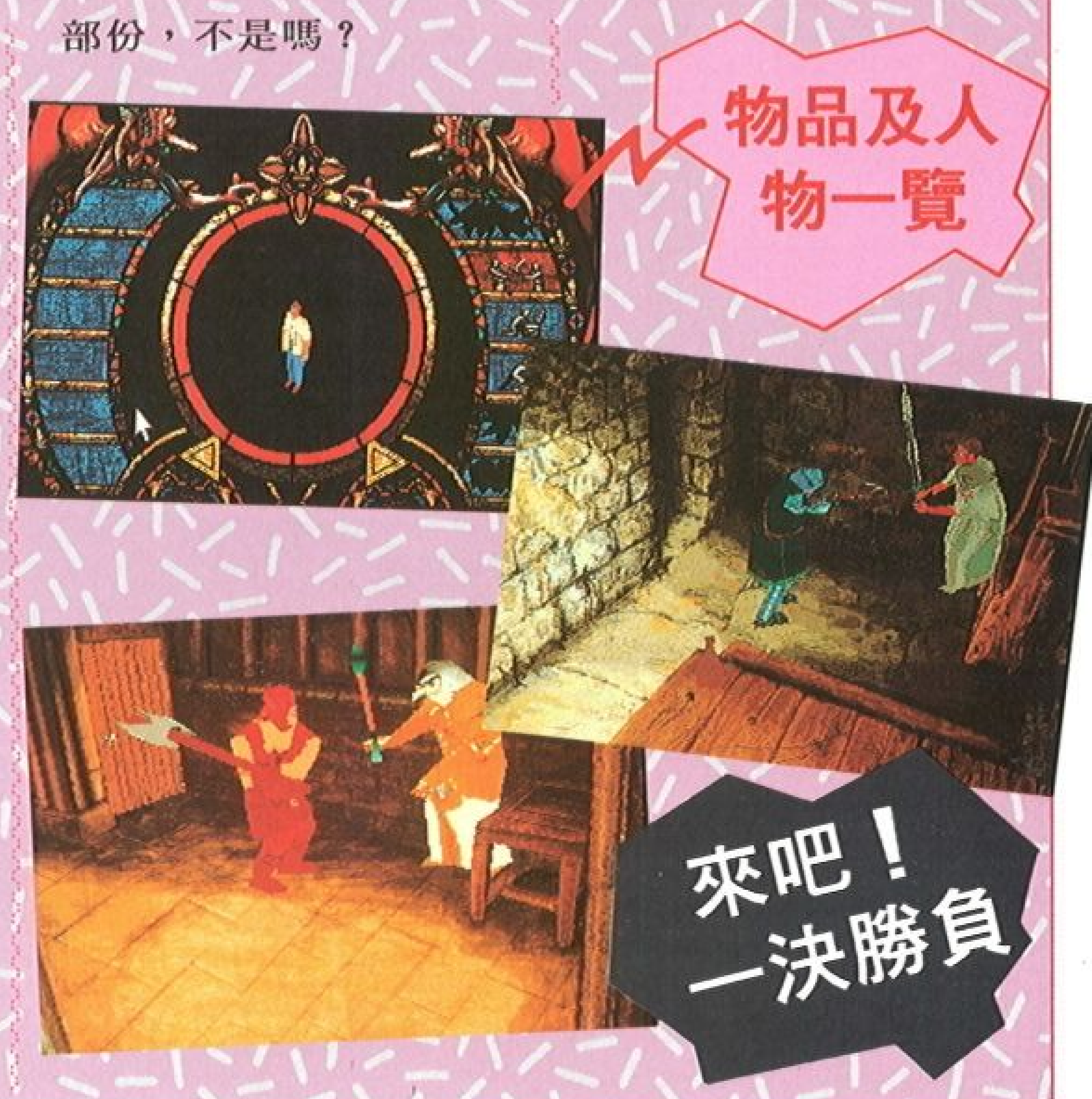
藏邪納惡的修道院

細緻的取景、獨特的風格

遊戲大致上是以鍵盤操作，用方向鍵控制主角的移動，再加上其他幾個動作，需使用的按鍵不多。而其中的人物都是以多邊形構成，再貼圖加上質感；場景與以往一樣，頻繁的改變取景角度以展現特有的電影風格。時間之門的畫面是採用 320 × 200 的解析度，執行時的速度即使在 486 的機器也能勝任愉快。遊戲中的音效和語音搭配的相當適當，並且會隨著情境而變換音樂，讓玩家極易溶入遊戲的世界中。

時間之門的硬體要求不苛，操作也相當的簡易順手，也沒有一大堆的文字，上手簡單，這並不代表它是個容易的遊戲。在一些地方，玩者必須發揮一下想像力；在您抓到訣竅以前，戰鬥可不是一件很容易的事，偏偏某些場景又非是要靠格鬥技巧、正確時機的把握與迅速的動作來通過不可，因此，多嘗試幾次可是免不了的。不過，嘗試不止是遊戲，也是人生中不可缺的一部份，不是嗎？

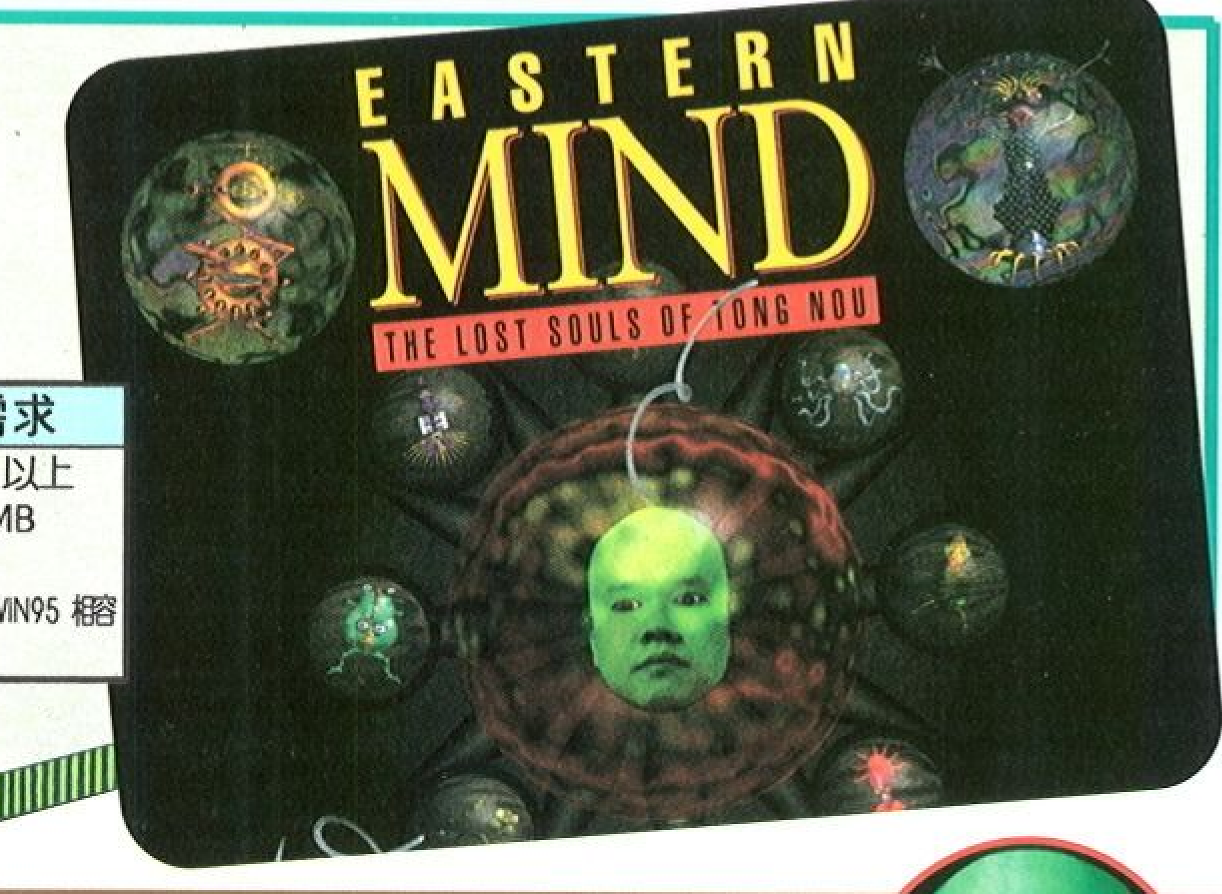
物品及人物一覽



來吧！一決勝負

東腦

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
AVG	光碟版	WIN/WIN 95	機種：486 以上 記憶體：8MB 顯示：V 音效：與 WIN/WIN95 相容 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Sony Imagesoft	未定	國外已發行	





東腦到底是個什麼東東

『東腦』一個很奇怪的名字，是由日本人所製作的遊戲，英文直譯爲 Eastern Mind。這是一個極少數改成英文版的日文電腦遊戲。東腦是什麼呢？是一個位於遙遠東方海面上的人頭狀島嶼，它亦是一座生體細胞所組成的實體。在東腦內，醞藏著大地生命輪迴循環的秘密。



風味獨特的遊戲

遊戲的主角叫作『靈』(Rin)，他失去了他的靈魂。他借了別人的靈魂，來到東方海上的東腦，以取回他的魂魄。在遊戲中，靈必須在五大島中穿梭，並且經歷九次的死亡輪迴，才能取回他的靈魂，並解開東腦所蘊藏的奧秘。

主角在每次輪迴之後，都會變成不同的生物，當然，也會有不同的屬性。每一個生物都有其不同的目標，當玩家操作主角歷經九次輪迴、完成九個目標後，主角就會來到東腦的中部山脈，解開謎題，以解放靈魂。

詭異氣氛的營造



文化差異造成美國轟動

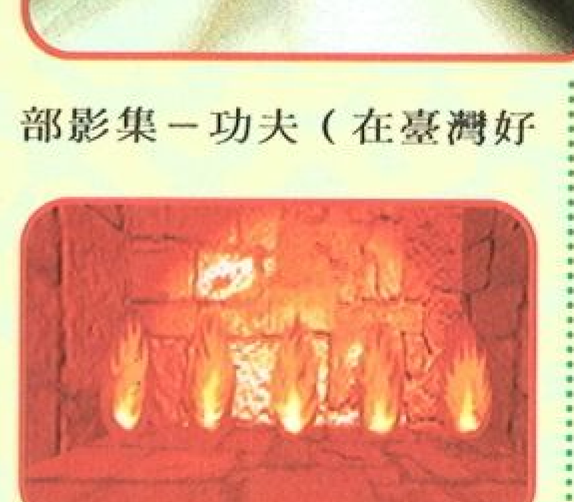
遊戲的屬性，完全充滿著東方文化的色彩，東腦中的五個區域分別由五行所代表，各種怪物亦都有陰陽屬性。相生相剋的定律在東腦的世界是絕對適用的。這些屬性設定，對臺灣玩家來說，可能早已司空見慣，但是對美國人來說，可是頭一回見到。美國人一向認爲東方的世界充滿神秘，以筆者在美國所看的一部影集－功夫（在臺灣好像也演過，是大衛卡拉定演的）爲例，裡面的少林和尙居然還會魔法？由此可見，美國人仍對我們存有這種神秘的感覺，對他們來說，本遊戲的題材，自然是相當吸引他們，這也就解釋了爲什麼普通的日本 AVG 會在美國造成絕響。



另類風格的設計



遊戲中的場景



蘊藏著那些奧秘呢



前所未見奇異音樂畫風

本遊戲不論在畫風、或是音樂風格，都跟一般市面上的遊戲不同。本遊戲的畫風只能以怪異形容，所有的人物角色，都是以塗鴉或 3D 圖畫的方法設計，而且，所有的角色都長得奇形怪狀，眞是叫筆者無法形容，加上所有的場景都是以獨特的配色方法加上幻想空間的構圖，讓玩家有一種無法形容的沉悶感，不過因爲遊戲的題材正是這一種神話怪異類，所以氣氛營造的非常成功。

本遊戲的音樂更是完全襯托出上述的感覺，遊戲中每一首 BGM 都是些從未聽過的怪異旋律，而且，在不同的場景，都有不同的曲風。藉由畫面及音樂，帶給玩家前所未有的感覺，筆者本身雖不太喜歡這種鬱悶的感覺，但是應該也會有玩家欣賞它。

筆者對本遊戲的感覺只有二字：『怪異』。雖然說是由日本人所設計，但是整體感覺讓人感到和一般的日本遊戲不同。遊戲是以 AVG 的方式進行，類似在地下迷宮走來走去，然後看到物品就拿取的單線式劇情。不過，有時候確很容易因爲提示不足而卡住進度。本遊戲大約需要 50 個小時才能完成遊戲，筆者在測試時，由於時常卡住，幾乎失去耐心，不過遊戲中的音樂雖然有些悶，可是旋律還不錯。

遊戲內容介紹東腦一共分爲以下五個區域：

時間之原－本區屬水
慾望之原－本區屬金
生命之原－本區屬木
夢境之原－本區屬火
中央山脈－本區屬土



怪異的畫風



充滿神秘的氣氛

人・物・介・紹



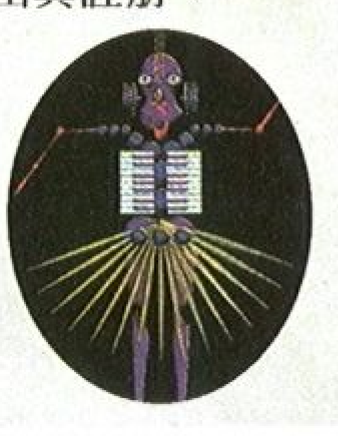
『靈』：某日，靈發現他的靈魂不見了，並且意識到是東腦所搞的鬼，因爲東腦每年度要吸收人類的靈魂，於是，他就向東腦出發，準備找回失去的靈魂。



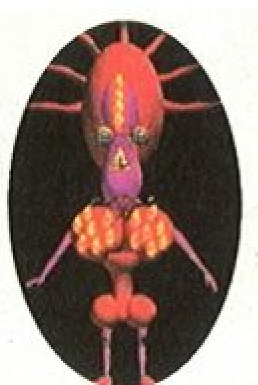
『拜尤』：（夢境之原居民）奉命到夢境之原搜集所有的夢之眼珠。因爲他的身體是由葉子所構成，他喜歡隱藏在樹叢裡。



『遁』：（生命之原居民）生命之樹的守護員，就因如此，所有新轉世的生命體都先要經由其註册。



『岈』：（慾望之原居民）奉命搜集在東腦內的四大樂器，他是音樂的愛好者，最擔心的就是一個沒有音樂的世界。



『愷』：（時間之原居民）生命蠟燭的守護人員，奉命取得夢之泉水，以用來澆熄生命蠟燭。

『晝』：（慾望之原居民）最喜歡金子，窮極一生尋找金子。



『離慈』：（生命之原居民）牠是一隻專門噉食生命之樹的蟲子，也是一個專門幫助麻煩的惡蟲。



『亩』：（夢境之原居民）冰牆守護人員。



『部』：（時間之原居民）他的任務就是爲時間之燭添加燃料。





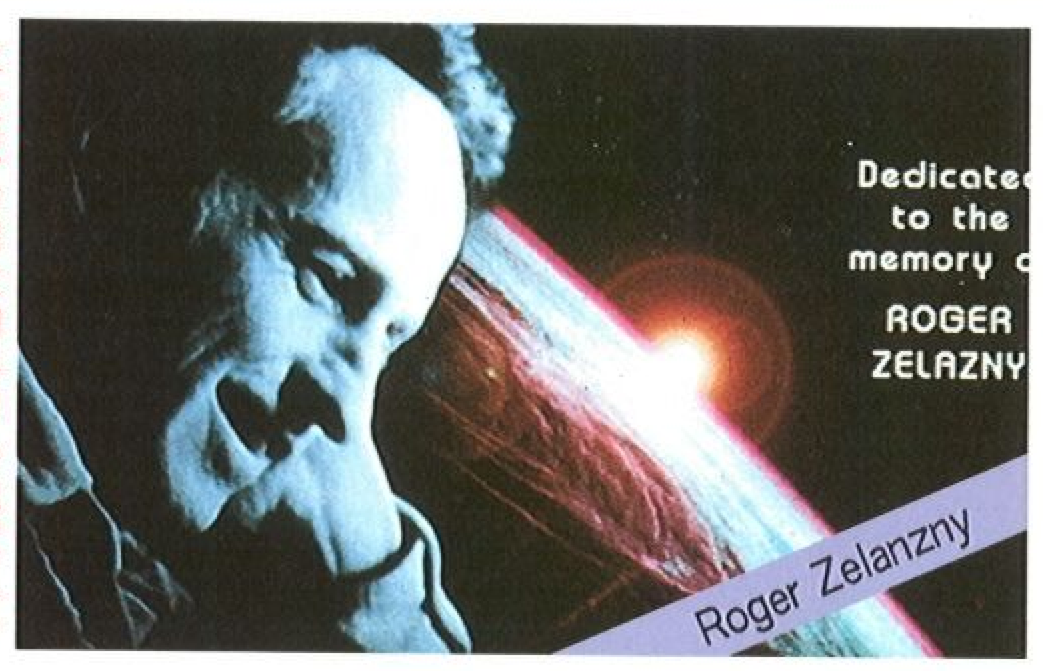
『魔部』：（生命之原居民）他是一切在東腦內生物的主宰。

Chronomaster

物換星移

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
科幻冒險	光碟版	DOS/Windows95	機種：486 以上 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Capstone	英特衛	3 月下旬	





本世紀最偉大的科幻小說家之一

誰將是九零年代最偉大的科幻小說家？在尚未蓋棺論定之前，當然是衆說紛紜，但無疑地，得過六次雨果獎（World Science Fiction Convention Hugo Awards，科幻小說界至高無上榮譽）、三次星雲獎（Nebula Awards， Science Fiction Writer Of America）的 Roger Zelazny 是呼聲最高的一位，尤其從他寫過的小說「死者之島（Isle of the Dead）」、「光明之主（Lord of Light）」和「光明與黑暗的生物（Creatures of Light and Darkness 裡，我們可以看見預見人類的未來將不再爲年老與死亡而煩惱，還有那詭異的「微型宇宙（pocket universe）」，也不斷叫人深思，雖然不久前他已經因癌症而辭世，但他的理想都已經成爲現實－在《物換星移》的遊戲裡！

找尋異變的原因



遊戲標題畫面

《物換星移》這一款遊戲主要就架構在 Roger Zelazny 創造的世界中，不過整體的故事卻重新由他及 Jane Lindskold 撰寫，故事訴及在我們居住的主宇宙中，某些富有人士運用各項科技創造出獨立的新空間－「微型宇宙」。在其中，現實生活中不存在的魔法、怪獸都可以是其中的原住民，換句話說，這些宇宙是遵照著自己的物理定律而運轉的：水加熱之後可能變成冰塊、一片薄薄的紙片可能切穿鋼板，沒有什麼事是不可能發生的。

也由於微型宇宙的物理定律是爲了讓創造者滿意而成立的，所以地球聯邦政府對於這些微型宇宙中發生的事情，也限於政治上的考量而不便去干涉。甚至謠傳中有許多的海盜行爲是以微型宇宙作爲基地來掠奪「主要宇宙」的居民，聯邦仍然束手無策；但是最近的情況讓聯邦政府不得不開始暗中關切…兩個微型宇宙被不明的力量給關閉了，微型宇宙中的每一樣物體都陷入了“時間靜滯”（time stais）的狀況中，連量子的衰變都因爲這股不明力量的干擾而中止了，聯邦只得派人帶著所謂的罐裝時間：一種能夠中止物體的“時間靜滯”狀況的量子力場裝置，希望能夠試著解救這些陷入“時間靜滯”狀況中的無數居民們…



許多太空海盜以微型宇宙爲根據地襲擊居民

雀屏中選的大英雄是誰呢？



主人翁雷恩‧柯達正悠閒地享受自己的退休生活

玩者所扮演的雷恩‧科達了，他不僅是現存宇宙中對微型宇宙各種理論最擅長的學者，也是「泰坦化（ terraforming ）」的專家，同時也是傑出的星艦飛行員、太空航行家和外交官！天啊，眞有這樣的人類嗎？當然有可能，藉由「微型宇宙」所創造的時空，裡面的人類可以不老不死，只要有足夠的天分，和肯學習的精神，當然可以成爲多項領域的佼佼者。

在遊戲的過程中，玩者必須駕駛著愛艦「弄臣號」來往六個微型宇宙之間，並試著在各時空中冒險，找出每一個微型宇宙的啓動裝置，且試圖讓它再度運轉；但是如果雷恩成功的啓動了這個微型宇宙，他也要冒著承受微型宇宙主人怒氣的危險。畢竟該主人享有空間內的治外法權，那雷恩要如何解決他面前的謎題；而他會不會引起躲在黑暗中敵人的注目，而讓今後的冒險更爲危險，這一切和六個微型宇宙中所有居民的生命，都懸在玩者的手上了，你願意接受這個挑戰嗎？

星艦上的主要視角

地球的聯邦主席正向主角雷恩求救

在星艦航行圖上設定前往目標

匠心獨運的大手筆



神似 Sierra 的操作介面，使用尚稱方便

配音人員個個不凡喔！

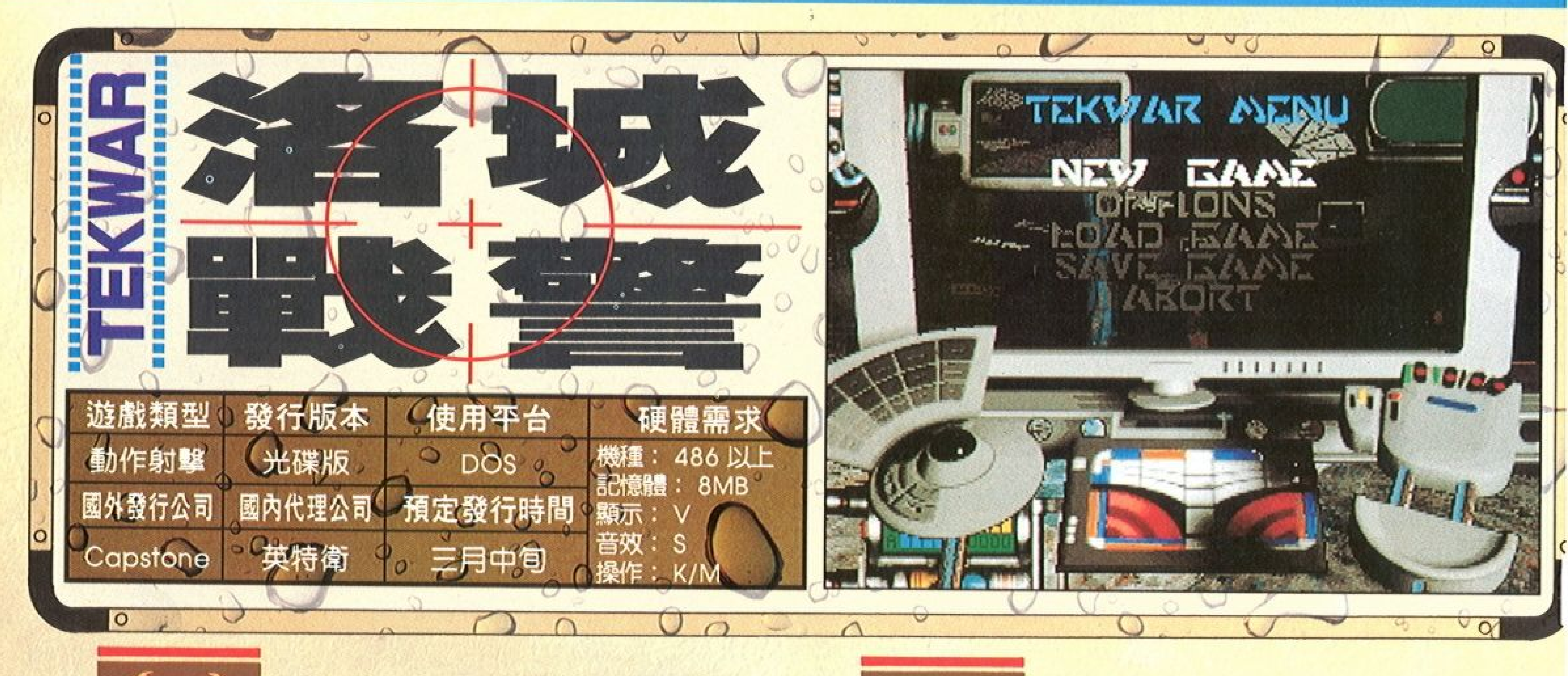
精彩的動畫是本遊戲一大特點

隨著人物的移動，切換不同的視角

除了有相當紮實的故事背景之外， Capstone 公司更不知以如何的代價請來原本爲 SI 開發過多款傑出遊戲的工作小組「夢工廠（ Dreamforge ，其前身爲水平線工作作室，代表作有惡魔禁地、神聖之符等））」，所以在程式的表現上也十分出色：首首先是使用滑鼠的簡易操作，這款操作介面主要仿效已往Sierra公司的方式，採用用右鍵切換指令，而物品欄隱藏於畫面上方的方式，不過由於指令較爲繁多，在不不適應的情況下，常常會發生按過的現象，這算是美中不足的地方。

而精緻的畫面更是本遊戲成功的一大功臣！精細的高解析度配合絕妙的貼圖手法，還有豐富、大膽的配色，可說已將 640 × 480 ，256色完全發揮到極致，撇開遊戲中多達五十段的駭人動畫，單就人物在畫面上行走時，不僅會放大縮小，更會依場景不同而改變視角！這是最叫筆者吃驚的一項特色！

對了，本遊戲還有一個不可不說的大特色！替三名主角配音的都是相當知名的人物，像主人翁科達就是由電視影集「美女與野獸」的配音 Ron Perlman 擔綱，至於時常與各位玩者拌嘴，叫人又愛又恨的「弄臣號（ Jester ）」智慧電腦系統，當然是由可愛甜美的 Lolita Davidovich 擔任（演出代表作爲 Intersection ），而在遊戲中佔左右成敗關鍵的人物米羅（ Milo ）呢？這個亦敵亦友的角色則是由「銀河飛龍（ Star Trek ）」裡的生化人「百科（ Data ）」Brent Spiner 配音，跟筆者一樣喜歡他的讀者們可不要錯過了！



洛城戰警

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作射擊	光碟版	DOS	機種：486 以上 記憶體：8MB 顯示：V 音效：S 操作：K/M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Capstone	英特衛	三月中旬	



具正向意味的劇情

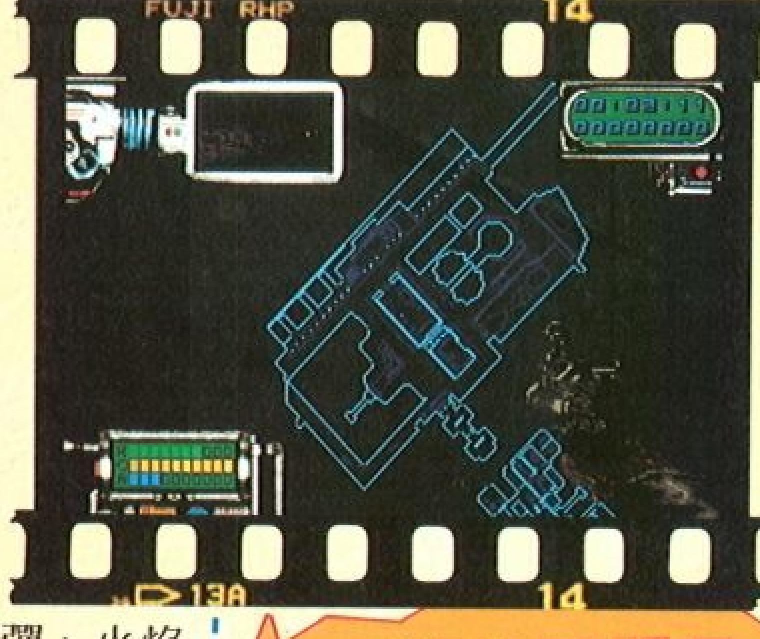
一種新型的藥劑—「德克（Tek）」，由於有改變人心智的能力，提供不同的感官刺激，因此很快的就蔚為風尚，連政府都取締無門，更有甚者，這些販賣毒品的份子建立起自己的一套管理系統，佔領了「大洛城都會區（Greater Los Angeles Metropolitan Area）」。

這些前身為黑手黨的恐怖人士，在建立所謂的「德克王朝（Teklords）」之後，為了避免內鬥的發生，而能使獲利達到最高，所以將城市劃分為七個自治區域，分別由不同的家族擔任該自治區域的領袖，德克王（Teklord），掌握了通往一部份要塞的密碼。

玩者所扮演的角色是一名與德克集團奮戰的前任警探，但因任務之故，過去的五年都在太空站中以低溫方式冬眠，直到宇宙刑警組織的領導者委託你復出，向萬惡的德克王朝挑戰，你才發現黑暗的勢力竟然如此強大，而且他更企圖利用最新發展的虛擬空間「方陣（Matrix）」，來散佈德克，為了避免越來越多的無辜市民落入德克的精神囚禁，身為《洛城戰警》的你只有義無反顧了。



威力不凡的武器

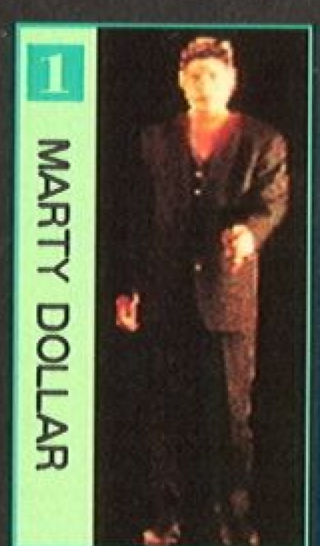


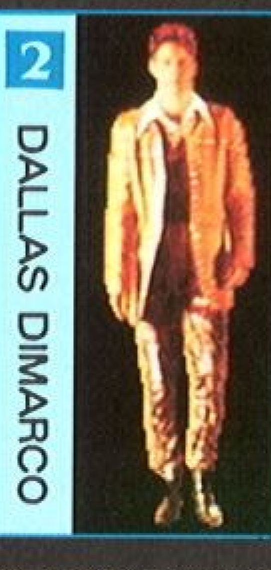
可將地圖顯示在螢幕上

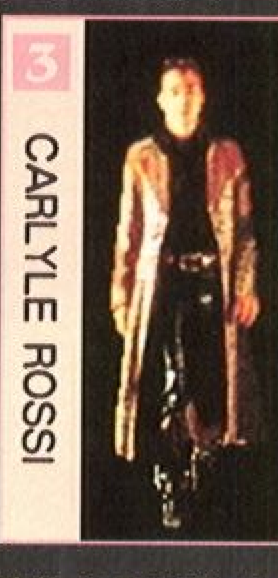
這類的遊戲通常都企圖在武器與物品方面多作變化，以期給玩者不同的感官刺激，而這款遊戲則準備了九種威力不凡的武器，包括了震撼槍、能源槍、手榴彈、火焰發射器和火箭發射器等，面對敵人時，玩者也得慎選使用的武器，這麼一來才能發揮最大的作用，以便一舉克敵！

舉例來說，EMP Anti Android反制機器人手槍雖然是對付機器人的最佳利器，但對一般人類的作用就不大，不如改用 Shrike DBK手槍，這款以能源為彈藥的武器，不過，就補給的層面來看，C&W Model 2040 這款德克軍團的標準配備，可能才是最實用的。

七名殺人不眨眼的德克王

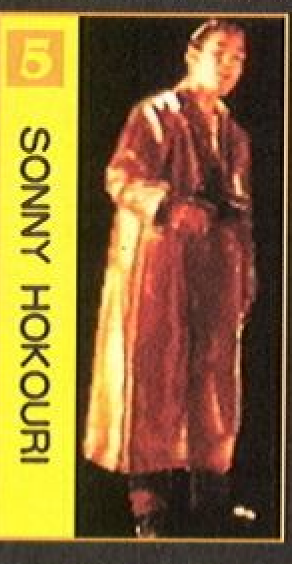


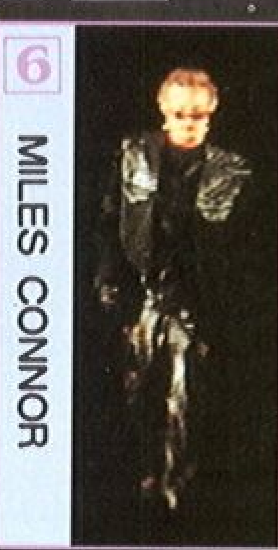














難度更高的遊戲方式



遊戲中的場景



從選擇面對「德克王」開始，到進入地下鐵車站，大家熟悉的第一人稱觀點便呈現在螢幕上，但請先注意，可別沒事就拔出槍來到處走動，那可是會嚇壞那些無辜的居民，而且這麼一來連維持治安的警察都會來圍剿你。

除此之外，「德克軍團」的種類並不算多，一共只有九種，但這些都不是省油的燈，畢竟「重賞之下，必有勇夫」，藉由販賣毒品所得到的超高利潤，聘請一些各有長才的殺手、刺客、傭兵，當然不是件困難的事；但最可怕的該算是神風特攻隊機器人（Kamikaze Androids）吧！它們可能化妝成各種型態出現，只要一接觸到敵人，立刻引爆自己，使對手遭受嚴重的傷害，而且想消滅它們也不是件容易的事。

至於每一關最後將面對的德克王，都各有自己一套攻擊方式，十分難纏，不禁叫人回想起大型電動「雙槍」裡的大魔王——攻擊力超強、生命點數又高！特別是 Sonny Hokuri ，這位德克集團中最有勢力的人員，由於主導者經由方陣將德克散佈到全世界的計畫，固然是我們不可不除的頭號大敵，但可怕的程度也不在話下，一個不注意，三兩下被解決是很正常的。

提供多種解析度畫面

除了標準的 320 × 200 ，256色之外，對不能滿足低解析畫質，又擁有不錯主機的玩者來說，試著改變不同的解析度，或者是個不錯的主意，不過說穿了，在更換解析度的同時，螢幕上所出現的畫面也跟著縮小，固然精細了許多，但實際上帶來的震撼力卻相對有限，不過即使將解析度調到最大，在 486DX4-100 的機器上，執行的效果就頗為順暢，而且本遊戲在地形景觀方面的鋪陳相當不錯，許多室外的場景都相當逼真，在最近相同類型的遊戲當中，畫面可說是相當華麗。

既然遊戲中的畫面相當傑出，那麼一些串場的動畫呢？這部份是採用真人演出的方式，用低解析度的方式播出，相形之下，畫質差了不少，不過，由「星艦迷航記（Star Trek）」裡寇克船長所扮演的宇宙刑警組織領導者 Walter Bascom，表現相當稱職，不過看到略微發福的他，也叫人感嘆年華老去、時光不再。



無情的殺手

宇宙刑警隊長

強大的附屬功能

各具風貌的地形

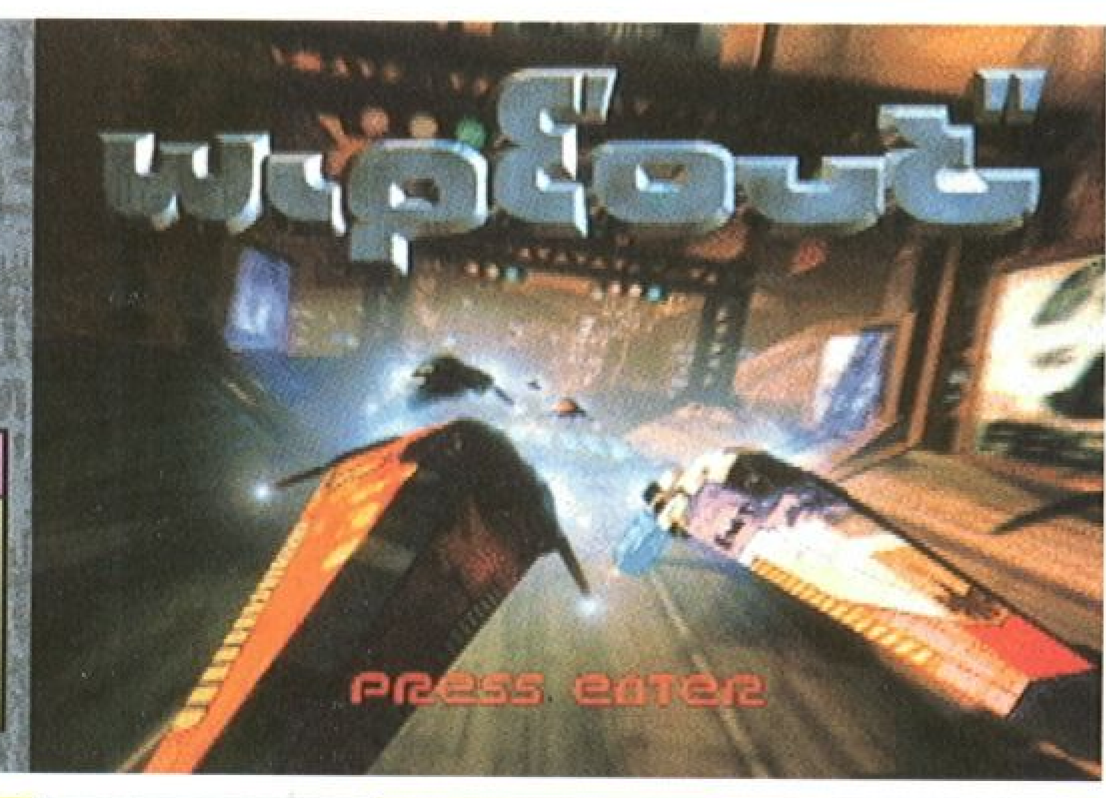
為了增加逼真的臨場感，模擬人走動時的「晃頭」特效也在這裡出席了，但對平素看多了會頭昏的人來說，筆者還是強烈建議你把這個功能關閉，否則可能沒幾秒就準備天旋地轉、噁心想吐了！

其他諸如十六人連線的強大網路功能，在畫面上提供後視鏡的效果，還有三種難易等級、和自動繪圖系統等，這些也是這款遊戲極力想擺脫陰影、自成一家的努力之處，話雖如此，但《洛城戰警》是否能打倒《毀滅戰士》呢？實際的情況則留待大家來作個見證了。



反重力賽車

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
運動	光碟版	WIN 95/DOS	機種：486DX66 以上 記憶體：8MB 顯示：V 音效：S/P 操作：K/M/J
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Sony Imagesoft	未定	三月下旬（國外發行）	

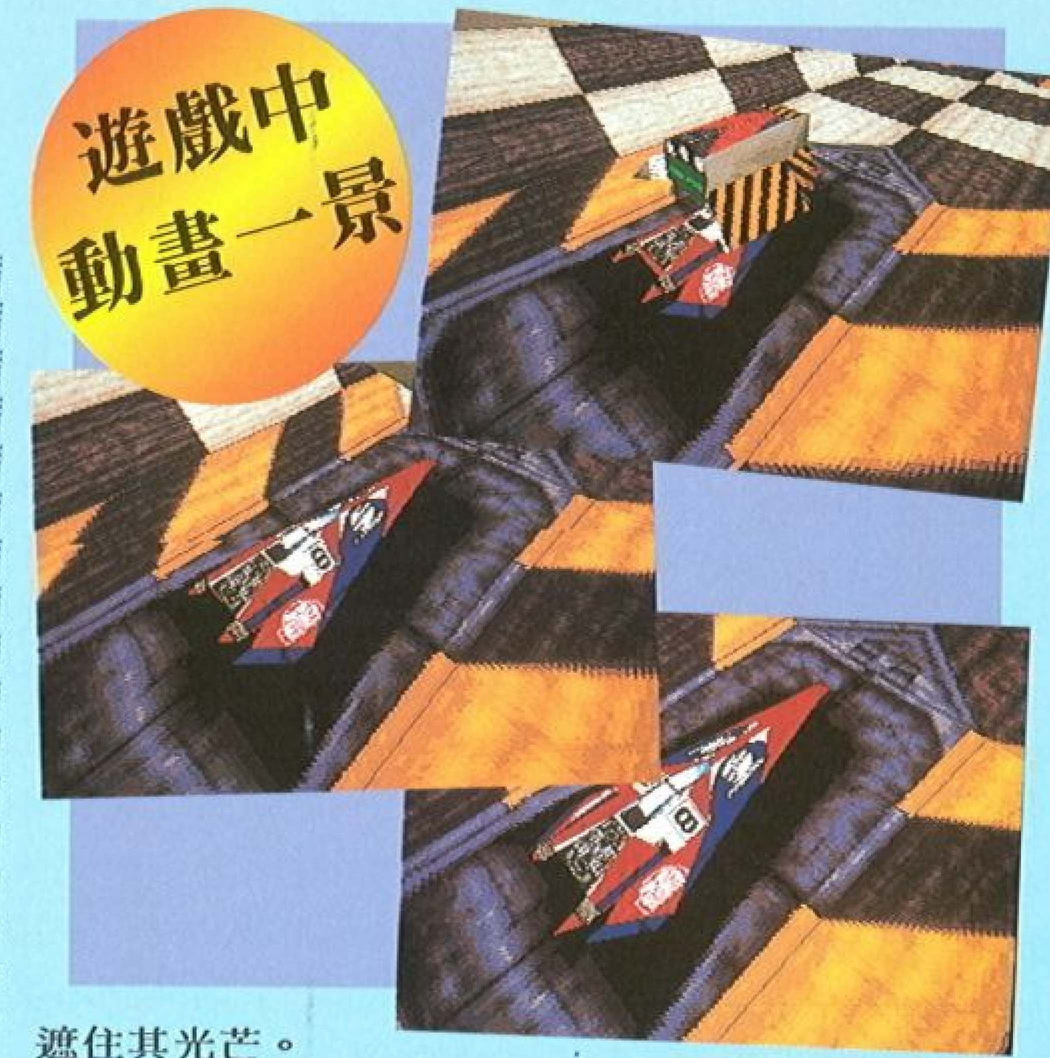


公元 2052 年，反重力賽車成爲世界最受歡迎的一項運動。主辦這項運動的叫作 F3600 聯盟，在世界各地都看得到賽車道的蹤跡。各大贊助商亦是日夜研究，企圖找出速度更快的賽車機器，而且，必需是能爆發出前所未有衝力的飛行機。這看起來很複雜，別擔心，因爲玩家只需選擇一隊來爲其效忠，然後，操作你的反重力飛行機，縱橫六個跑道，也別忘了讓競爭者吃吃你的廢氣。

遊戲引擎

本遊戲的 3D 引擎非常優良，在486及8MB 記憶體的情況下可以 VGA 的方式流暢進行。賽車遊戲要達到讓玩家感到刺激且有快感，通常都要具備下列兩項因素：畫面捲動流暢，以及畫面高速捲動。只可惜，一般市面上的賽車遊戲不是犧牲速度換取流暢，就是犧牲流暢換取速度，不論是那一種，都會造成該遊戲的致命傷。

反重力賽車則兼備了兩種成功的因素，筆者使用上述機器測試，發覺畫面捲動極爲流暢，而且速度之快，都可以看到地面高速的向後移動，產生正在高速奔馳的快感。於是，筆者使用 Pentium 133 16MB PCI 64 bit video card 測試其 SVGA的能力，發現其流暢及速度都遠超過同類產品。看來 Sony Interactive 不只想要攻佔家用遊樂器的市場，還想進軍電腦遊戲市場。筆者以本遊戲的 3D 技術成熟度來說判斷，應該在電腦遊戲市場蠻有潛力的。只可惜，銀河飛將IV的出片，似乎遮住其光芒。



遊戲中動畫一景

重要的一點是，在某些賽車遊戲上，遠方的景物似乎都有突然蹦出來的毛病，就連有名的大型電玩 Daytona USA 都有這種缺陷。不知道是 Sony 研究了新技術，還是運用障眼法利用近距景物遮住遠方景物，這個問題似乎在反重力賽車上完全消失了。這樣看起來，更增加了遊戲的眞實感。

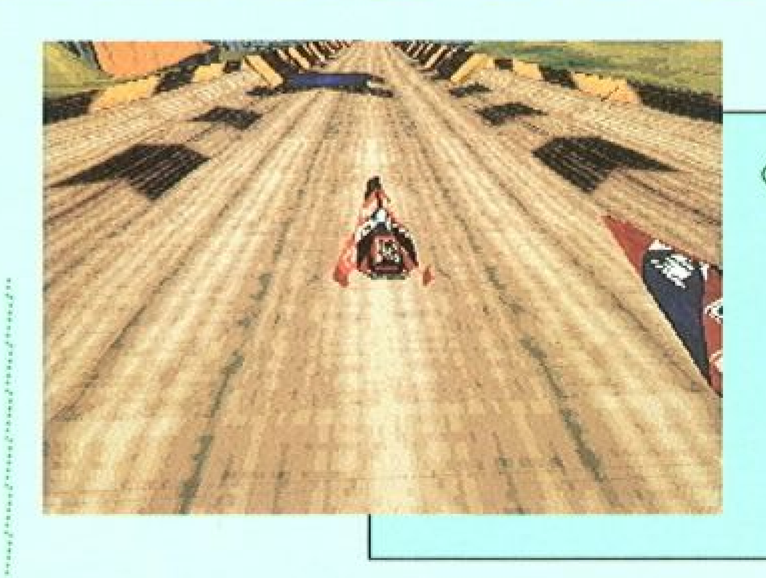


選項畫面

糟了！快被追過去了

賽車方式

遊戲中共有六個跑道可供選擇，並有四種反重力飛行器可供選擇，玩家並可挑選兩隊其中一隊爲其效命。（註：筆者拿到的是 BETA 二版的遊戲，在眞正的版本中，玩家將有更多的選擇。）在跑道上，一次共有八台反重力飛行器同時競速。在這個遊戲中，玩家不會因爲駕駛不當而發生意外，因爲飛行器跟本無法飛離軌道，但是，如果玩家駕駛不當而擦撞到跑道邊邊的話，速度就會大爲減低，於是，可能許多落後的飛行器就會馬上追上來。一般來說，跑道上所有的飛行器都有一樣的性能，所以，玩家可能很難追上領先的選手。不過不用擔心，本遊戲可以發射武器攻擊對手。


≪從藍色地面飛過，可得到武器喔！

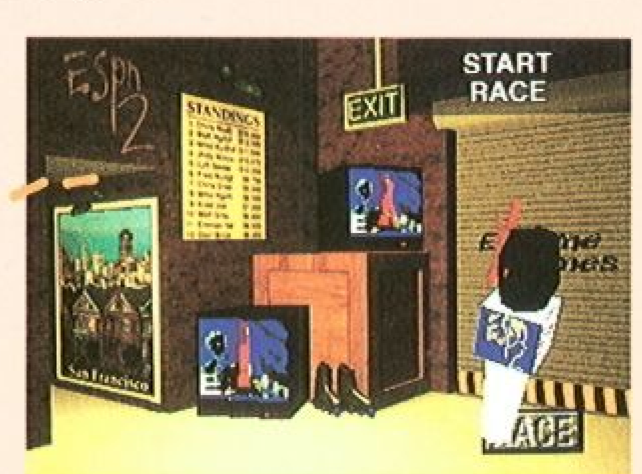
在跑道上，有很多不時在變換顏色的地面，只要玩家將飛行器駛過該種地面，就會因駛過時顏色的不同而得到不同的武器。這時，玩家就可以在適當的時候發射武器，使其暫時喪失行動能力，並讓自己領先。


遊戲中不同的比賽場景

操作方式

遊戲本身支援各種操作周邊，不過，並沒有支援特定的搖桿（如 TrustMaster …等）。不過，因爲本遊戲所需要的操作按鈕除方向鍵外只需三個，分別是加速、煞車、及發射武器，因此，只要是普通的四鍵搖桿都能使用。不過，筆者『強烈』推薦玩家使用某些分段式的數位謠桿或方向盤，如火鳳凰等。因爲有時候在轉彎時，玩家必需要能控制轉彎的幅度，不然就會撞到旁邊。如果說，玩家使用的是普通的搖桿，可能在按下轉彎鍵後就會馬上飛到最旁邊去。

筆者以前最喜愛的賽車遊戲是『瘋狂大飆車』，該遊戲的跑道是以電影的方式一張一張播出來的，雖然說增加了遊戲的眞實感，但是也因爲如此，造成遊戲的速度變慢，而減少其快感。反重力賽車憑著 Sony Interactive 在 Play Station 上發展的 3D 技術，將其成功的移植到家用電腦上，大大的增加賽車遊戲應有的眞實感與快感，實在是非常難得。



操作介面設定

遊戲音樂

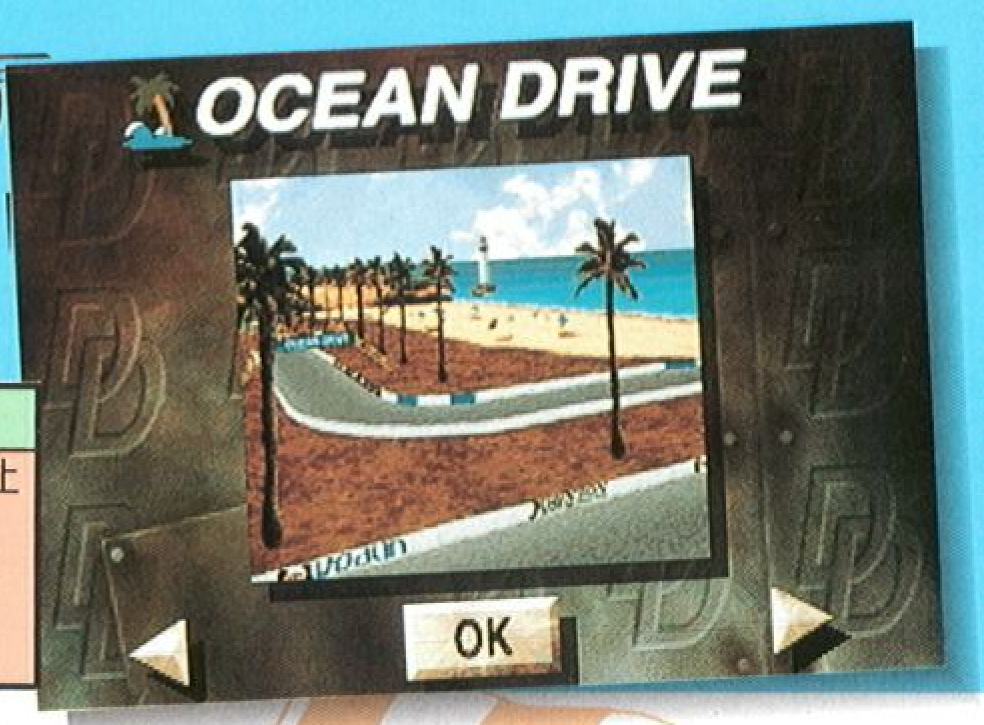
遊戲中的音樂，一向扮演了很重要的角色，有時候，遊戲是否能帶給玩家某種程度的臨場感，多半取決於音樂的好壞。反重力賽車的音樂是以 CD 音源直接輸出的方式播放，因此，只要玩家擁有一片音效卡，並具備有 CD 音源線混音功能，便能享受到其充滿動感的音樂。

遊戲的音樂多半以搖滾樂爲主，其快速的節奏正符合了遊戲的速度，其激昂的鼓聲亦代表著賽車的火爆。音樂在本遊戲中的確扮演著不可或缺的角色，其效果有如在看一場汽車追逐戰電影的 BGM 一般，如果本遊戲缺少了這些背景音樂，就好像煮菜不加香料一般，毫無味道。

毀滅大賽車

Destruction derby

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
運動	光碟版	WIN 95/DOS	機種：486DX 以上 記憶體：8MB 顯示：V 音效：S/P 操作：K/M/J
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Sony Imagesoft	未定	國外已發行	



Psygnosis上所出的Destruction Derby玩家應該不陌生吧？前不久，Psygnosis 這家製造小旅鼠的公司被 Sony Interactive 收購後，就致力於發展 Play Station 及 PC 的遊戲，正因如此，一些在 Play Station 上所使用的先進 3D 技術亦被轉移到 PC 遊戲設計上。Destruction Derby 在 Play Station 上算是蠻有名的遊戲，如今被移植到 PC 上，並以光碟推出，到底效果如何？

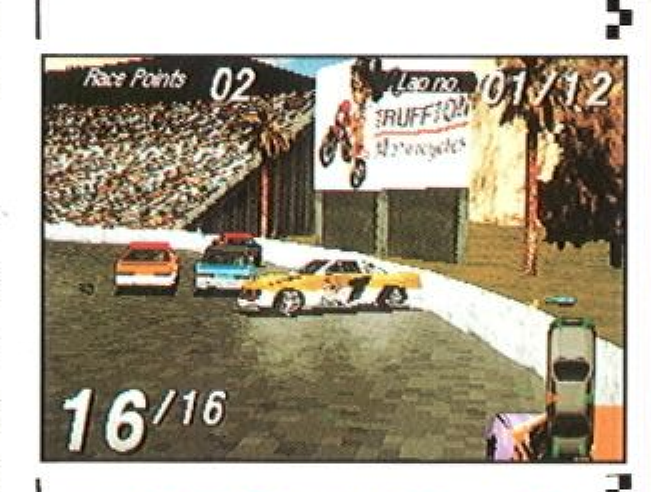


選擇一輛座車吧！

開始起跑囉！

注意車輛的損傷

遊戲是以賽車的方式進行，不過卻不只是單純的賽車而已。在遊戲中室窗的右下角，有一個車身的模型。上面有六個箭頭，其顏色分別代表著該部份的損傷程度。由綠色、咖啡色、到紅色，分別代表著毫無損傷到殘缺不堪。遊戲中跑道的寬窄經常有變化，如果要超車的話，碰撞是難免，而彎道又經常是 90 度，若要轉彎而不撞到旁邊，也是很難的，所以囉！要讓車子不受損傷的話是不太可能的，而車輛碰撞過多時，就會爆炸。



右下角的小車，顯示目前損壞的程度

Destruction Derby Mode

本遊戲除單純的賽車外，亦提供了另外一種玩法，就是所謂的Destruction Derby的玩法。所有的車子都被集中在一塊大場地中，其規則就好像碰碰車一樣，盡量去撞別人，只要是被撞到車子損毀的，就算出局。筆者的玩法則是，盡量躲開電腦所駕駛的車子，等到所有的人都互相殘殺之後，再出去把最後一輛解決，這個守株待兔的方法不賴吧！遊戲也支援了多人連線的功能，可以讓三五好友，聚在一起，互相軋車，好不痛快。

撞的玻璃都震飛了

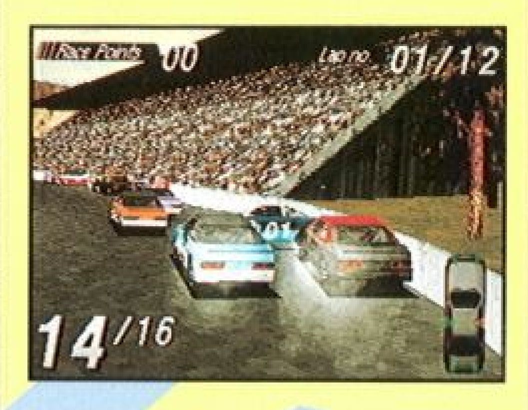




這就是玩碰碰車的後果

結論

遊戲採用 VGA 的顯示方式，就是所謂的 13h 模式。因此在流暢度上來說是一流的。不過，因為是單純的賽車遊戲，在音樂及音效上似乎沒有什麼特別的地方。在操作上，也只是普通的加速及煞車，並不複雜。所以，不論用那一種操作週邊，都能輕易的駕駛車輛。Destruction Derby雖說不上是什麼驚世之作，但也能算是一個不錯的小品遊戲。



還會冒煙喔！

Indiana Jones and His Desktop Adventur

瓊斯博士大冒險

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
益智冒險	磁　片	windows3.1/95	機種：486 以上 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Lucasarts	松　崗	4 月上旬	

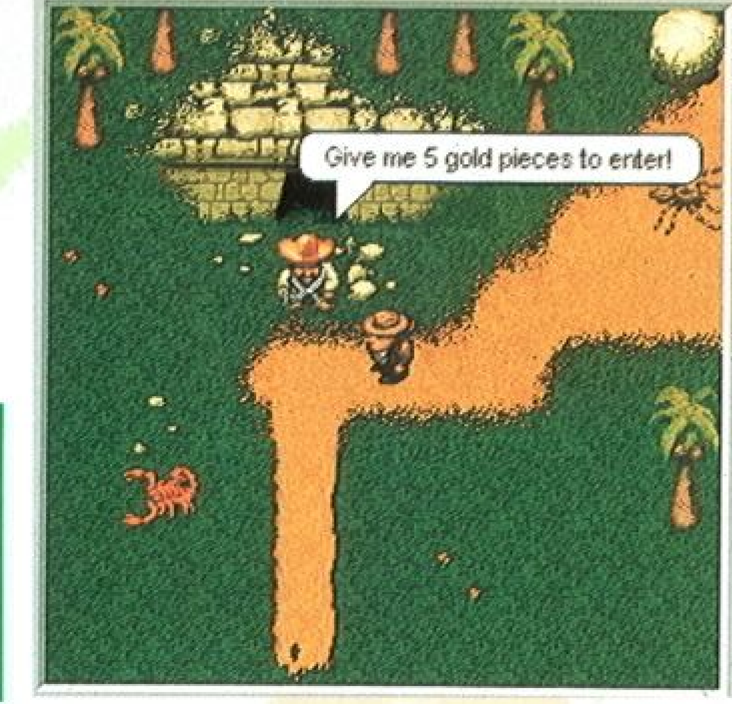
隨著電影「印第安那瓊斯博士系列」最新一集的開拍，諸位玩家心中苦等已久的遊戲－《瓊斯博士的視窗冒險》也將出現在大家的面前，印象中那名戴著皮帽、揮舞著長鞭、略帶粗獷，但又不失睿智的傳奇人物，又活靈活現地浮現在大家的腦海中。

古印第安神祕的傳說

遊戲進行的方式，與以往傳統的冒險遊戲略有不同，而加入了較多益智的成分，有點類似大家熟悉的紙盤遊戲（如大富翁等），但配合許多謎題、與人物的對話、和多樣的寶物，綜合成為一個可吸引不同年齡階層傑出遊戲。

大家這一回隨博士展開冒險的地點，是在西元1930 年左右的墨西哥，傳說中，失落的印第安部落，包括了瑪雅、拖爾鐵克、阿茲特克等民族的寶藏，都遺留在那一片富饒的領土裡。不過，很不幸的是，對科學家來說，盜墓者永遠都比他們更快一步！許多具歷史性意義的寶物就這麼流落到黑市中，以高價出售。

當然，身為印第博士的你，自然想努力防止這種現象發生，但誰知在你看過一塊在 J 神殿出土、未解譯的石灰石碑之後，為了佔有奉獻給巨蛇神 Quetzalcoatl 的祭品，可疑的荷蘭收集家，維克·范倫博士竟對你展開一連串的追殺，冒險旅程便接連進行…。





良好的視窗系統

由於操作的環境為視窗系統，所以在解析度方面便為基本的 640 × 480、256 色，玩者將採用從上而下的俯視觀點來進行，並使用滑鼠的點選與敲擊來進行各種行動，甚至包括物品的使用、人物的交談、戰鬥的處理等，透過如此簡單的操作，劇情就在探訪不同的領土，與其他人物進行互動，收集物品、工具、武器，或者與納粹、獎金獵人、不友善的印第安人及不同類的動物等進行戰鬥的過程中，陸續呈現眼簾。

雖說是一個小品遊戲，但整體的架構卻相當不簡單，想結束這一趟冒險，玩者們必須完成十到十五個任務，而且這些任務是經由「任務產生機」亂數創造出來的，根據目前公佈的資料顯示，在多達十乘十的一百張地圖中，其中三十到五十將是可進行遊戲的區域，在地形方面則含括沙漠、叢林、河川、鄉鎮、洞穴與神殿，這些絕對可以讓印第博士好好地大顯神威一番。

遊戲中各具風貌的地形、場景





遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
格鬥	光碟版	WIN 95/DOS	機種：486 記憶體：8MB 顯示：V 音效：G/M/S 操作：K/M/J
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Akklaim	未定	國外已發行	

以前在任天堂上，就有出現過所謂的摔角遊戲，而電腦上卻鮮少出現。推出NBA JAM、眞人快打系列而出名的Midway 公司，最近推出了一套摔角遊戲，非常好玩，叫作 Wrestle Mania。這套遊戲不但遊戲內容是一流的，在音樂及語音上更是承繼了 Midway 一向的優良傳統。玩家不但可以從這套遊戲中得到摔角的樂趣，還可以享受多人對戰的功能，實在是極具娛樂性。

遊戲的場地當然是摔角台，其大小連臺下約四個螢幕大。玩家可以從十位選手中選一個上場對戰。玩家可以出拳，可以出腿，當然還有固定對手，然後等待數秒。最特別的是，玩家可以用所謂的大絕招，例如，用上勾拳把人狠狠的打到空中，等他掉下來時，再用膝蓋去踹他。或者是使用十字固定法，把對手的手扭斷。無論如何，只要是對手的生命力全部耗盡，或是將其固定於地面十秒，就算贏了。當玩家被固定在地上時，螢幕就會出現一個氣量表，這時，你就要快速連打，把氣量表充滿就可以爬起來，不然的話，被對手緊緊的固定，你就輸了。



凌空的惡鬥

遊戲可以支援到四人對戰，不過不是經由連線，而是經由特別的操縱桿。如果要進行兩人對戰，只要有兩隻普通的搖桿就可以了。但是，如果要進行四人對戰，就必須使用一些特別的搖桿，如 Grip Gravis 四人用操作桿。本遊戲最好玩的就是四人對戰了，以兩人一隊的方式在螢幕上打群架，是多麼有趣的事啊！

Midway 做格鬥遊戲的傳統，就是加入血腥暴力，不但眞人快打系列能證明這一點，新出的這套遊戲亦能證明。在遊戲中，只要輕輕的打對手一拳，對手就會大量噴血。更何況狠狠的一拳，其噴血量更是有如泉湧（筆者眞懷疑人可以有那麼多血噴嗎？）。遊戲還有一個特點，就是只要挨打時，骨頭就會亂噴，所以，玩家還可以看到“分屍”的奇觀。與眞人快打一樣，Wrestle Mania 也有血腥結束絕招，由於遊戲使用眞人影像，所以看起來格外噁心。令人驚訝的是，本遊戲在美國的分級是 KA（Kids to Adult），就是只要是六歲以上就能玩，而眞人快打卻是 M（Muture）限制級，是分級制度放寬了嗎？

Wrestle Mania 的風格玩起來跟外面的大型機檯感覺一樣，大概是因爲 Midway 就是專門設計大型電玩的公司吧！遊戲的音樂使用 FM 或 MIDI 與數位 MOD 的方式合用，聽起來就很動感。再加上遊戲有那煽風點火播音員的全場語音，使玩家有置身其中的感覺，而觀戰者就有如同看摔角的臨場感。總而言之，如果想要與三五好友同樂，這是一套不可錯過的遊戲。



BOOM!

致命的一擊，骨頭都散了！

場外再戰

極速競賽

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
運　動	光碟版	DOS	機種：486DX33 以上 記憶體：4MB 顯示：V 音效：S/P 操作：M/K/J
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Sony Imagesoft	未　定	國外已發行	



Sony Interactive 最近好像移植了不少 Play Station 的遊戲，ESPN2 Extreme Games就是其中一個。記得在Play Station剛推出的時候，本遊戲就是少數卡匣中的一項選擇。最近，由於 Psygnosis 被 Sony 收購，於是 Sony 就將一些 Play Station 較有名的遊戲移到 PC 上來。

一邊賽車，一邊欣賞景色



別忘了要海K你的對手

腳踏車也來湊熱鬧！

本遊戲是屬於競速一類的遊戲，玩家可以選擇以腳踏車、滑板、美式輪鞋、輪板等其中之一來進行遊戲。再選擇跑道，進行奔馳。本遊戲的 3D 引擎做得不錯，更令人叫好的一點是，兩旁向後捲動的景物不會重覆，保證有各種景色可供欣賞。本遊戲的跑道與一般的賽車遊戲有所不同，通常的賽車遊戲都是呈圓型狀，玩家必需一圈圈的繞。而ESPN2 Extreme Games則是呈直線狀。就好像其中的一個跑道，玩家在馬路上奔馳，從市中心一開始，經由市郊，然後一直到金門大橋為終點。

遊戲若只是單純的競速，就沒什麼好玩的，因此，遊戲的設計加入了K人的功能。玩家在遊戲進行時，可以左右攻擊。當玩家追上領先的選手時，不要認為只是追過就好了。既然追上了，何不乾脆將差距拉遠？玩家只要狠狠的向該選手K一下，他就會摔得狗吃屎。不但拉遠了差距，又可以讓自己產生“成就感”，豈不是一舉兩得嗎？不過，敵人也會用同樣的方式來對付你，因此，要格外小心。





才不會被拌倒，要算準時間跳

遊戲的跑道上，時常會出現一些不同顏色的門。只要玩家從其中穿過，就可以得到金錢。不同的顏色代表著不同的價值。不過由於遊戲是以高速進行，想要穿過窄門也不是那麼容易的，只要進門時一不小心，反而會撞到門框，豈不弄巧成拙？一般顏色門都位於地面，但其代表金錢不高，沒什麼價值。倒是穿過一些在空中的門，可以得到較多的獎金。玩家必須衝上在門之前的跳板，才能躍過空中的門，但是離地之後，玩家會完全失去控制，所以通常都是撞到門框，然後摔在地上。

當玩家有足夠的金錢，才能添購新的配備。在遊戲中，購入新配備是很重要的事。因為新配備的性能往往能使冠軍更容易手到擒來。不要以為腳踏車性能就一定比滑板好，告訴你，在下坡時，滑板的速度是遠勝於腳踏車的。

遊戲中不同的跑道都有不同的特性，有的跑道下坡較多，有些跑道彎度較大，更有些跑道上有許多的障礙物。而針對不同的跑道，玩家最好選用不同的配備來進行遊戲。例如，在下坡較多的跑道，使用滑板較為有利，因為滑板在下坡時速度最快。在障礙物多的跑道上，使用輪鞋也是增加靈活度的一種選擇。不管如何，針對路況選配備，才是明智之舉。

卍 PSY 幽記

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
RPG	光碟版	DOS	機種：386 以上 記憶體：4MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：V
TSB 株式會社	華義國際	四月中旬	音效：A/S 操作：M

日本漫畫界與遊戲界的一次名家交流，在加上音樂界的奇葩，所凝聚焠煉而成的遊戲巨獻。跨媒體的製作理念讓整個 98 遊戲的水準足足跳了三級，其實這些對一個有心開發好遊戲的製作公司來說，絕對是個無庸置疑的做法。而「 PSY 幽記」就是在這樣的一個理念之下誕生的。現在就開始爲您介紹這一個耗時三載有餘，大卡司大製作的超級 RPG 。

惡靈操控的世界

公元 2061 年，地球上發生了一次史無前例，無法挽回的巨大變異，造成了整個地球土地荒廢，所有的城市和鄉村都遭到了徹底的破壞、毀滅，許多的島嶼和大陸也相繼沉沒，甚至連過去歷史中所堆積死者的怨靈也蜂擁而出，世界上到處充赤著這些醒來的惡靈，世界被「惡靈十二階位」所操縱，這時的人類正面臨著毀滅的命運…。

遊戲的主角公太郎從小就被拋棄在山中，被一名叫做朝子的少女發現而一同長大。有一天，他們兩人因爲好奇心的驅使而離開了成長的廟宇，下山探險，一路上遇到許多的惡靈，結果朝子被惡靈抓走；爲了拯救朝子，公太郎就踏上這條與命運抗爭的旅程。在旅程中太郎必須一面和「十二階惡靈」展開激烈的戰鬥，一面與隱居奇特村莊的人及精靈們交談，還得應付被惡靈附身少女的暗中活動，以及避免寄生在他身上的惡靈壯大。這一段又一段的故事累積成整個「 PSY 幽記」的世界。

動畫一景



漫畫改編的遊戲

遊戲中的世界是一個殘缺不全的世界，所以初期的感覺是一種強烈的壓抑、灰色、黯淡…簡直就像一個癌症末期的病人，不過別擔心，這種心情正是玩「 PSY 幽記」的最佳狀態，因爲那樣玩家才能深刻的溶入遊戲中那種末世的悲淒與宿命。當然，如果盡是些深沉的情境也絕對無法帶給玩者眞正的樂趣，所以遊戲中利用了外在的印象來傳達這樣的一個中和功能，怎麼說呢？「 PSY 幽記」是由漫畫改編的遊戲，所有的角色都漫畫家手塚先生的獨特風味，遊戲中人物都是精緻可愛的，但是似乎眉宇間都鎖著一層憂鬱，好像人人都有一段辛酸的往事，而所謂的「惡靈」們也是看似可人卻是壞在骨子裡，卡通式的外表裡藏著絲絲的邪氣，的確令人又愛又恨。此種由內而外相互中和出的邪美氣氛，就是這款遊戲最搶眼的特點，也就是這個特點緊緊的嵌住玩者的心。



關於 RPG 的精髓



打架、練功、「殺盡天下壞人，宰光宇宙怪物」我想是所有RPG迷的生存哲學，戰鬥在 RPG 遊戲中的地位簡直就如國之四維一般的不可動搖，所以，戰鬥的介面絕對是必須要大書特書一番的，且聽我道來…。戰鬥畫面並沒有時下遊戲中各種魔法或招式的動畫場面，但是在整個戰鬥的刺激與過癮上卻沒有太明顯的影響。另外有一個比較特殊的部份，在戰鬥時可以選擇戰術模式，電腦將會自動幫你判斷應該怎麼出手才能以最少的代價取得勝利，不過啊，所謂羊毛出在羊身上，胳臂是不會向外彎的，想要電腦幫你打電腦，那實在是緣木求魚、刻舟求劍，癡人說夢了。有首軍歌不是這麼唱的嗎！「靠天吃飯要餓死，靠人打仗要失敗。」只有做自己的主人才能成爲最終的贏家。

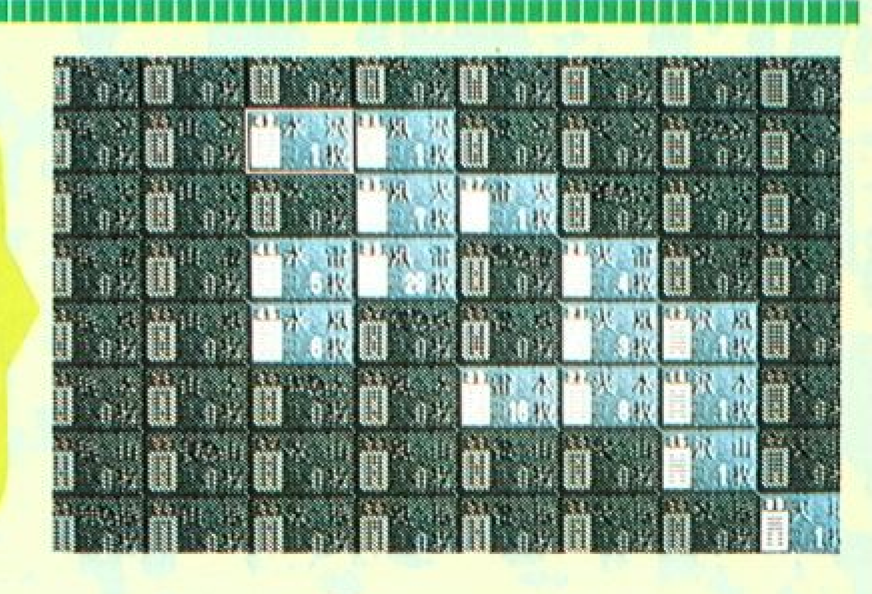
戰鬥中有一個更有趣的地方，你曾看過某人「翻臉像翻書」一樣嗎？在「 PSY 幽記」的戰鬥模式中馬上就可以讓你見識，不過你可不能也「翻臉像翻書」哦！其實之所以會有這些特殊的情形，是因爲遊戲的戰鬥模式中，敵對的一方是以兩張畫面互換而造成的動畫效果，不過這兩張畫面一張是輕鬆可愛、和藹可親的模樣，下一張卻是疵牙裂嘴、劍拔弩張一臉殺氣騰騰的樣子，所以就產生了上述的效果，有意思吧！玩遊戲時可要好好注意不要錯過囉！

操作介面上實在是容易之極，相信有許多朋友連說明書都不必看就可以徜徉在遊戲的天地裡。完全標準的日式RPG操作介面，用鍵盤右邊的 KEYPAD 就綽綽有餘了，還有一些人性化的做法，譬如，在裝備物品時可以直接顯示能力的改變；在商店購買裝備時，可以馬上知道哪些人可以裝備；而且在購買後也會立刻幫你裝備。



人物狀態一覽表

添加古典風味的設計



錢在這個世界中是吃不開的，遊戲中完全以一種叫做「卦」的物品來貿易、買賣甚至當做武器、藥品…，功能太多了。我就來介紹介紹吧。遊戲中的「卦」係源出於中國易經八卦，由乾、兌、離、震、巽、坎、艮、坤配上天、澤、火、雷、風、水、山、地組合成六十四卦，這些「卦」牌可眞是不能小覷，它所帶來的刺激絕對不亞於賭六合彩，嘿嘿，心癢了吧，再說下去就保證讓你更不能抵抗它的魔力了。這些卦牌實在是有通天下地之能，不過在使用前你永遠不知道會發生什麼事，所以當你被惡靈打得快掛了的時候，從你所擁有的一堆卦牌中選出一個你看得順眼的，想靠它來補一補血，結果它很努力的砍了敵人一百多點，但是一滴血也沒補給你，結果在下一回合你就被敵人K掛了。這個時候你一定覺得想人罵人，恨自己的手太臭選錯了卦牌，準備關上電腦睡覺去，突然電腦上出現一行字「要請求復活嗎？請拿水風 45 卦來。」馬上眼前一亮，「復活」，有救了，趕快看看有沒有水風 45 卦，氣氛緊張的似乎連空氣都凝結了；就這樣，「卦」牌一會兒讓你死，一會兒又讓你生，它的不確定性和難以捉摸替整個遊戲增添了強而有力的博奕色彩。

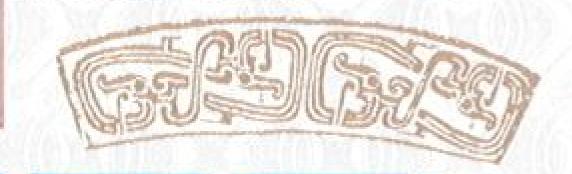
神秘的氣氛，詭異的惡靈，迷人的畫風，感性的劇情，絕對讓你爲遊戲而遊戲，故事的走向平舖中雲雨乍起，激昂裡宛轉柔麗，許多意想不到樂趣一直不停的吸著你走下去，慢慢的邁向終點。「 PSY 幽記」一段幽靈與人的善惡之爭，緩緩的隨時空幻化的史詩。

➡ 被惡靈施法的閃電斑馬



曾經有人說，中國人除了指南針、造紙術、印刷術、火藥等四大發明促進世界進步之外，麻將更是另一項影響深遠的偉大發明。中國人的足跡遍佈世界各地，麻將也隨之在亞洲、以及歐、美各地風行起來，麻將已經可說是世界性的益智遊戲。麻將有十三張與十六張之分，雖然兩者玩法大致相同，但是在台數的算法等方面卻大不相同，造成基本玩牌的策略便有所不同；兩者很難說誰優誰劣，只能說是各地習慣及個人偏好不同。一般而言以玩十三張麻將者居多，但是台灣卻是情有獨鍾地流行十六張麻將的玩法；光譜資訊此次推出的「麻將大師」，即是針對台灣麻將玩家的偏好，以「標準」的台灣十六張麻將規則來製作此遊戲。

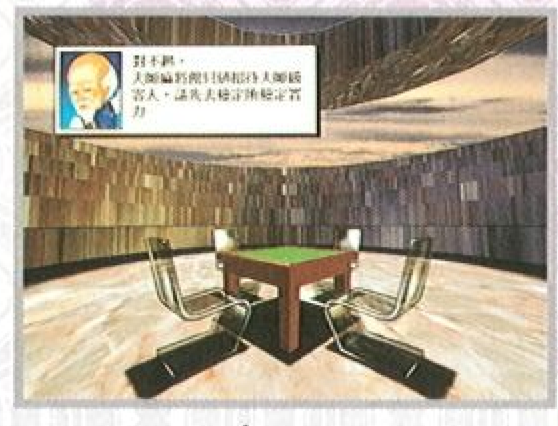
遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
博弈	光碟 / 磁片	DOS	機種：386 以上 記憶體：4MB 顯示：SVGA 音效：A/S/G 操作：K/M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
光譜	光譜	3月10日	



以RPG為架構的麻將遊戲







各個場所的不同景觀





必須具備一定實力才能進入

「麻將大師」是一個簡單的 RPG 式架構的麻將遊戲，您要扮演的是麻醬麵攤老闆的兒子。從小立志開麻將館的您，因為在雙親強烈反對下，很難堅持心中的夢想；在與父母溝通、妥協之下，約定以一年為限，若在期限內贏得麻將大賽冠軍，則名譽、財富隨之而來，也可一圓兒時舊夢，為自己的理想而活；若未達成，只好依約回家接手父親的麵攤賣麻醬麵，鬱鬱以終老。

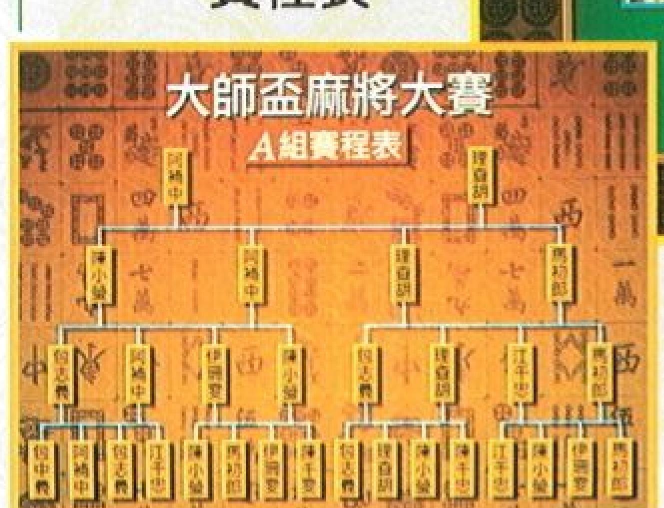
除了最終目標－麻將大賽－之外，遊戲中還有各具特色的麻將館供您鍛練牌技及籌備參加麻將大賽所需的高額報名費。大部分的麻將館都不會有賭資下限的限制，隨您高興選哪家都可以，但是建議您最好循序漸進，先從賭資較小的麻將館開始，因為麻將有運氣的成分存在，就算您是麻將高手，運氣背的時候照輸不誤，到時候若不夠錢輸，別怪我不提醒您，您的對手可是不會手下留情，被打到送醫院治療，若只住院三、五天還算是好的…。

在街道主畫面中，除了有麻將館以外，還有賭場、銀行、地下錢莊、當鋪等「金融業」為您服務，麻將公會的麻將推廣研習所和麻將技術研習所，幫助您學習如何打麻將，速食店、麵攤讓您缺錢時可以打工賺點賭本…當然，專賣補充精力「補品」的藥店以及學習麻將「密技」的地方，是少不了的。

遊戲中主角本身主要的屬性有金錢、段位、經驗值、體力、精神力等五項，分別有不同之影響。金錢，不用解釋大家也瞭

表現高度的人工智慧

策略性遊戲的 AI 都是最難表現的部份，人腦總是技高一籌；一般遊戲的作者為了增加遊戲的困難度，經常只好讓電腦「作弊」！反正電腦對手要「做手腳」或者是「偷看」都是輕而易舉的事。為了強調「麻將大師」的 AI 夠水準，並非電腦作弊，本遊戲特別在遊戲中增加「教學模式」及「檢討牌局」的功能，讓您領略到真正的電腦 AI。所謂「教學模式」，是讓您在打練習賽的時候，電腦會對您所打的牌加以建議，教導您如何打牌較適當，對於麻將初學者而言，是一個很好的學習方式。若在牌戰時利用「儲存牌局」功能將打牌過程儲存起來，於牌局結束後便可將此牌局呼叫出來檢討，藉由分析牌局的過程您可以瞭解自己的優、缺點，以及電腦的行為模式，進而學習其精華，加以融會貫通，使您牌技更加精進。為了讓您瞭解您打牌的狀況，以及對自我之挑戰，每當打玩一雀牌時，電腦會統計自摸、胡牌、放炮的次數和比率（除以牌局總數之值），還幫您計算出「攻擊力」、及「防禦力」。只要參考這些數字就可以大致明瞭您打牌的內容；若您「攻擊力」高表示胡牌數及所胡台數都高，但是先別得意太早，您還得注意您的「防禦力」，若是太低的話，表示您對於對手們的吃、碰都不加以防守，如果始終都不改進，可能就無法擠進「大師」之列囉！



麻將大賽的賽程表

可任意設定對手

充斥著各行各業的街道

解，凡事都需要錢，而增加金錢的方法有打麻將、打工、去賭場賭博、將錢存進銀行賺利息錢，甚至進當舖典當物品或向地下錢莊借錢，也是方法；段位是指麻將的段位，遊戲中有麻將的段位檢定所，不須累積經驗值，只要有能力都可以參加檢定，段位的目的是有「麻將一段」的資格才能參加麻將大賽，附帶的好處是當您缺錢缺得凶時，還可以將段位證書送進當舖換點錢花花；經驗值是學習麻將密技的指標，經驗值越高，所能學得的密技種類也就越多；若體力不足時會造成牌局提前結束，精神力不足時使用「密技」時就要小心失敗，兩者皆可藉由休息獲得回復，而精神力則尚可用「補藥」補充。

可自行設計台型台數

由於所謂的「標準」實在有些難以界定，就像都是說閩南語，不同地區所說的口音和詞彙也略有不同，甚至有些玩家受了市面上日本麻將的影響，用十三張麻將的台型來玩十六張麻將。為了解決此種問題，「麻將大師」中的台型台數不但能依個人的喜好修改，亦可以加入十三張麻將的一些台型；此種面面俱到的彈性設計，將可滿足大多數玩家的需求，是一個滿貼心的功能。

遊戲畫面是採用 640×480 256色的高解析度畫面，人物、場景的構圖都相當精緻；不論您是想學麻將的新手、常常苦於三缺一的麻將迷、或是想向高人工智慧挑戰牌友，這套麻將遊戲相信都是值得一玩！

可自行改變台型台數

麻將公會所頒發的証書

殖民計劃

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
策略	磁片	DOS	機種：386 以上 記憶體：4MB 顯示：SVGA 音效：A/S/G 操作：M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
光譜	光譜	三月底	



公元 2073 年，星際航行的技術已臻成熟，飛往遙遠的外太空不再是個夢想。此時，人類發現宇宙另一端的休曼星系，竟有著許多適合人類居住的星球，而爲了解決地球上人滿爲患以及環境日益惡化的困境，移民外星似乎成了最爲可行的方式。然而此時人類分成了兩大陣營，數年來，強大的羅撒帝國四處兼併其他的國家，勢力幾達半個地球，而其餘的國家爲求自保，於是組成了洲際邦聯，共同對抗羅撒帝國；正當兩大勢力維持均衡之際，外星殖民計劃的發展，也逐漸成型。於是兩大集團開始競相往外星移民。而遙遠的休曼星系，正成了這兩大勢力的較勁之所。在羅撒帝國與洲際邦聯的彼此競爭下，殖民計劃似乎正受到嚴苛的考驗，究竟誰才能贏得這場外星殖民戰爭，取得休曼星系的控制權，進而在競爭中取得絕對的優勢，將是這兩大陣營生死存亡的關鍵所在。

以上便是殖民計劃這個遊戲的故事背景，玩者所要扮演的，正是洲際邦聯的殖民計劃負責人，帶領著一批邦聯的菁英飛往遙遠的休曼星系，降落在其中一個星球並建立殖民基地。剛開始時玩者只擁有少量的資源與武裝，接下來便得運用當地的資源，努力擴張殖民基地的範圍與勢力，想盡辦法不斷地增加人口，將外星球建設成爲一個自給自足的龐大都市，並進一步打敗羅撒帝國的殖民部隊。

以未來爲背景的策略遊戲

玩者在本遊戲中可實施的策略，大致分爲資源採集、城市建設、資源交易、科技研發、教育人才、外交諜報、軍備生產、以及戰鬥指揮等幾大部分。每一部份都彼此相關，如果想要贏得最後的勝利，必須要面面兼顧，不但要具備良好的行政能力，以適當的決策贏得先機，同時還要有正確的戰略目標，在戰場上取得勝利。對於喜好策略遊戲的玩者而言，實在是一個絕佳的考驗。



目前勢力的整體指數

可指定建設發電廠的種類

在遊戲中佔重要地位的科技

在資源採集方面，遊戲中共有氧氣、水源、食物、電力、燃油、金屬以及鈾礦等七種資源，玩者初期將設立各種不同的採集或製造廠，先具備足夠的氧、水、食、電以維持殖民城市的人口所需；等到城市穩定下來之後，便得再生產油、礦、鈾，以爲城市擴張的基礎。資源是本遊戲中的一大重點，有了充裕的資源，才能吸引更多的人口前來居住，城市也才能迅速成長。除此之外，如果有多餘的資源，還可以藉由資源交易的方式，利用不同星球資源的價差，狠狠地賺上一筆呢！

在城市建設方面，玩者首先得建設足夠的住宅區、商業區、醫院等，好讓城市人口有基本的生活空間，之後還可以建設航空交易站，讓星際貨船降落，以便與其他星球進行交易；或者興建科技研發

中心，進行科技升級；軍事情報中心，可以讓玩者進行諜報及破壞；教育中心則可讓玩者培訓人才，以增進城市的事務效率。本遊戲中共提供了二十餘項各種不同的的建築，玩者可以充分地運用策略，建設出心目中理想的城市。

在本遊戲中，科技扮演舉足輕重的角色，其中分爲有建設、生產、武器等三大類共二十多項的科技，可供玩者研發。城市中每種設施都可因爲玩者研發了某種科技而升級。升級的科技種類愈多，將能夠累積科技點數，等累積到足夠的科技點數後，科技指標將會提昇，科技指標越高，所研發升級的效能也就越高。只要一旦科技領先對手，那麼無論在資源的採集、城市的發展、或是軍隊的戰鬥力…等各方面，都將領先對手一大步。因此，投入研究經費，善用科技研發中心，將是玩者獲勝的一大關鍵。



即時戰鬥的樂趣

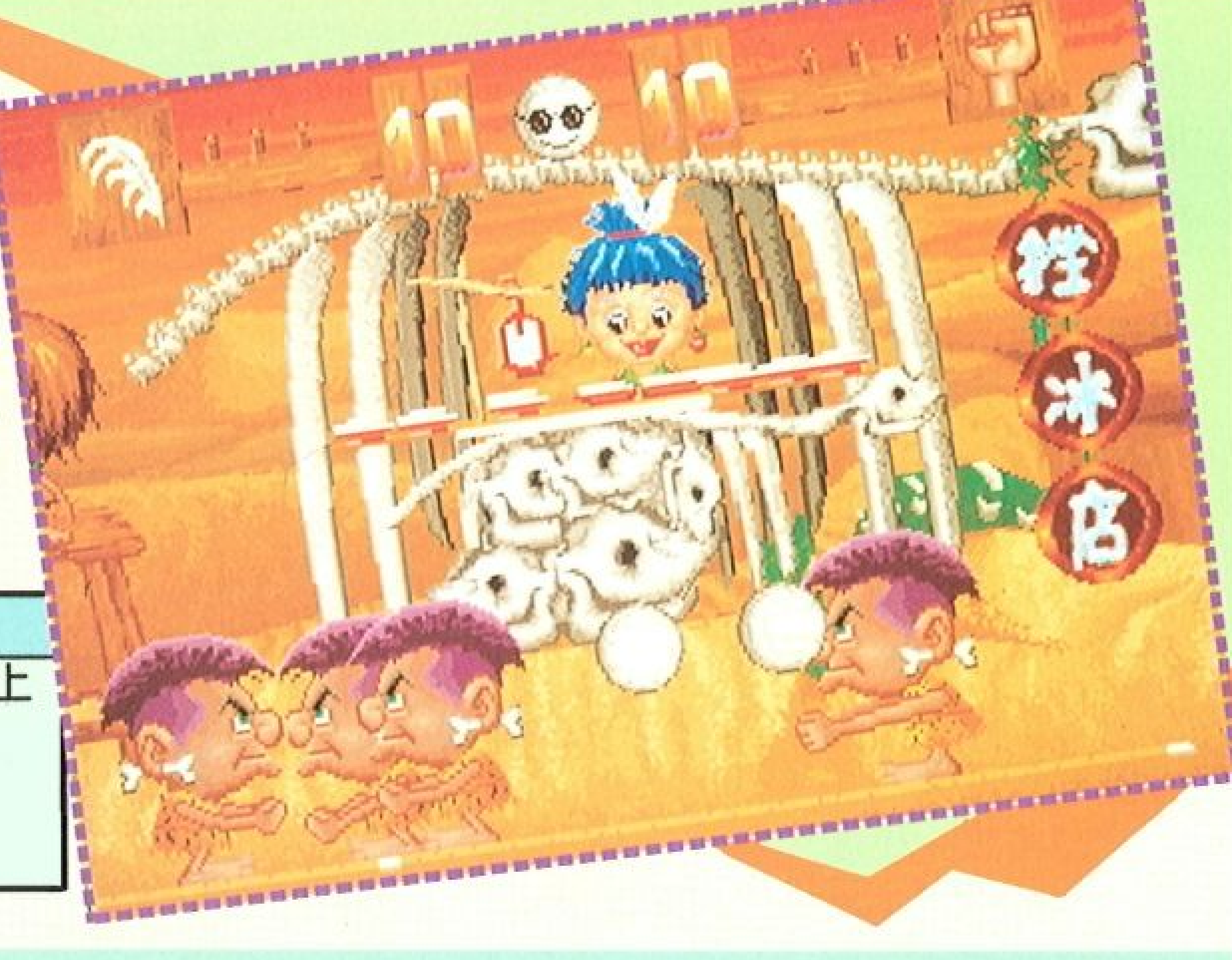
此外，戰爭也是遊戲過程中不可避免的一環。爲了與羅撒帝國對抗，玩者必需要具備相當的國防武力，例如坦克車、飛彈車、電能戰車…等各種戰鬥車輛，或者也可以在我方城市的周圍建造防衛砲塔，以對付入侵的敵人，維持城市的和平才能有繁榮的未來。當然，爲了避免羅撒帝國的勢力擴張，或者爲了爭奪資源，我們也可以派遣軍隊前去攻擊。在操作上，除了可以個別針對每一個戰鬥單位下達命令之外，還可以一次選擇多個我方戰鬥單位，同時下達命令，進行編隊集結行動，對於即時遊戲來說，可說是一項十分體貼玩者的設計。

由於本遊戲採用即時的方式來進行，敵我雙方同時在地圖上進行各種活動，然而在我方視野之外的敵軍活動將是無法觀測的，這時候敵我雙方的視野範圍就變得十分重要，玩者除了可以建造雷達站、及雷達車來擴大我方的能見範圍之外，也可以派出斥侯車輛前去探查敵人的動態；此外，地形也會影響能見度，玩者甚至可以靠著山地阻礙敵人的視野，進行一場偷襲呢！

遊戲中，玩者將經歷數個不同的關卡，隨著殖民星球的不同，以及敵人的強弱，將會有不同的任務及目標，玩者也將採取不同的策略來進行遊戲。等到所有的任務結束後，將會依照玩者的表現，給予不同等級的職務，最高還可能當上洲際邦聯的總理呢！本遊戲採用全中文化的介面，所有的命令選項一目了然，加上簡便的滑鼠操作方式，讓人可以輕鬆地進行遊戲。殖民計劃預計三月底正式推出，對於策略遊戲有興趣的玩者，相信這是一套值得期待的作品。







遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
運　動	磁 片 版	DOS 底下	機種：386 以上 記憶體：4MB 顯示：V 音效：S 操作：J/K
設計公司	發行公司	預定發行時間	
捷鴻公司	熊貓軟體	3 月中旬	

別開生面、非同凡響…

遠古時代，在大海中有一個美麗的小島，面積雖小卻住著六個截然不同的部族。有位於沙漠龐克氣氛十足的暴走族、隱居高山上嚮往海闊天空、自由飛翔的鳥人族、住在森林中愛吃蕃薯的蕃薯族、喜好沼澤氣的閃電族、崇拜火神的拜火族和島上唯一且最愛漂亮的女性部落－瑪姬族。雖然有這麼多不同的新新族群，但卻有一個令人出忽意料的共同嗜好－打瓦粒球（也就是現代排球 VOLLEYBALL 的前身）。這次上帝主辦了一場友誼賽，並應允將給優勝者一個意想不到的財富。於是，即將展開一場史無前例的激烈競爭。

繼「爆笑躲避球」，在市場上掀起了一股躲避球熱之後，接著「爆笑保齡球」也引起玩家的共鳴！這一次，強大著作又將推出一套運動遊戲－「排球原人」。雖然這幾款遊戲不像國外那種大卡司的華麗聳動，但比起娛樂性的話，決對不會輸給那些運動類型的遊戲。最值得矚目的是－「排球原人」是 PC 上第一套以排球爲題材的運動遊戲，加上 SD 卡通造型的原始人，配上原古時代的場景，這樣的組合雖然有點突兀，但卻饒富生動趣味，果然是值得一玩的消遣小品。

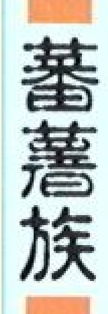
拜火族

















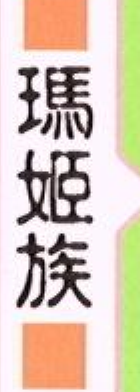




閃電族













強檔對抗‧魯啦啦…

遊戲進行中，可分爲三種方式，任玩家隨心所欲、開心暢懷的舉行大對決：

「一人對電腦」－由玩家一個人對抗其他五隊，第六場是由其他五隊所組成的明星隊，打敗明星隊即是破關。

「兩人對電腦」－基本上相同於「一人對電腦」，唯一不同的是兩人一起控制同一隊，一人負責發球、接球及後排殺球攻擊，另一人則負責舉球、封網及前排殺球攻擊。

「兩人對抗」－即是1P 與 2P 互相你來我往的對抗賽。

三種玩法的娛樂性各有不同，其實這個遊戲有點類似「超級任天堂」的排球遊戲，但是「超任」的排球球員是由一模一樣的造型所組成的，「排球原人」卻是各隊各有不同的造型。

除了正式的比賽之外，遊戲中還提供了「訓練營」，意即訓練模式。訓練營裡，你還可以選擇「發球」、「殺球」或「救球」，每一種訓練都有十個球的練習機會，假如你自認仍不夠格參加正式比賽的話，那倒可以先試試「訓練營」。



「金臂手」換人做做看！



至於操控方面，除了鍵盤之外，本遊戲亦支援搖桿（根據筆者的試玩，搖桿比較好操控）。玩法上也挺簡單的，比如：發球時，你必須先決定發球的種類，等到擊球的時機，再將球擊出去，同時間你也可以決定發出去的球的落點。其實整個遊戲玩法簡單，但因爲「球是圓的」，加上你可以控制各種不同的發球、轉球、接球及殺球，所以，絕對會讓你非常的過癮。

各種攻擊或防禦的球路，也各有不同：

「發球」－有上手發球、下手發球、側身發球及跳躍發球。

「殺球」－有長攻、快攻及後排攻擊，當然你也可以做個時間差的高級動作。

還有各式各樣的花招，請各位玩家自己體會吧！有沒有魔球？天呀！當然有魔球囉！至於有哪幾種？就讓筆者賣個關子吧！

場景方面，共有六個場景，每支隊伍的場景都各有特色，當然免不了有雙層捲軸來襯托場景的立體感與深度。此遊戲是320 × 200的解析度，畫質細膩精緻。整體表現都很不錯！玩家們可別放棄這難得機會喔！

愛琴日記

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
策　略	CD/磁片	DOS	機種：286以上 記憶體：560KB 顯示：V 音效：A/S/G 操作：M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
美夢成真	精訊	四月上旬	



新型態策略養成遊戲

每個人的心中，應該都有一個想要追逐的夢想吧！在本遊戲中將會讓您一一實現。由美夢成眞工作室精心策劃製作的這套新型態遊戲—「愛琴日記」，突破了一般守舊的傳統，走出屬於自己的風格。

故事的開始是主角在不小心的情況下，考上了市內最著名的愛琴學園，在學校開學的前一天晚上，守護神告訴他，在他就讀的學校裏有一個傳說，那就是在學校的大榕樹下告白的情侶，將永遠受到天神的護佑，我們的故事就從這個浪漫的傳說展開囉…





活潑逗趣的人物表情



特殊遊戲玩法

本遊戲的主要目的是在愛琴學校的3年校園生活中，玩家可以選擇任何自己喜好的方式來進行遊戲；例如平常的日子裡，在家裏用功讀書或者是盡情玩耍啦！您也可以外出逛逛街、跳跳舞等等，充份享受學生生活。但是別忘了！您所做的每件事將影響每位女孩子對您的感覺，所以囉！您的一言一行可都要格外的謹慎，因爲您的選擇可是影響重大，也非常的有趣喔！

在周末假日這種特殊的日子，可別傻傻的獨自在家中漫步喔！您可以約女孩子到各種不同的地方約會（可別亂想啊！），不僅如此還有一個最值得讓您驚訝的地方，那就是約會的地點除了非常有選擇性以外，竟然還能夠看電影、看MTV、欣賞各種名畫展以及聽音樂會…等等，相當豐富吧！除了千變萬化以外，在約會之前，當然要先考慮自己的荷包夠不夠份量，否則只好乖乖的去打工賺錢囉！







安排一下記畫表吧！

想一想，做什麼好呢？

浪漫唯美的音樂表現

爲了使遊戲能達到盡善盡美的境界，所以不僅是要求畫面上的華麗、唯美，而且還依照每個不同的季節和遊戲內容做音樂的搭配設計，讓首首動聽的樂曲陪伴您進行遊戲，相信玩家一定會沉醉在「愛琴日記」的浪漫世界中。

充滿動感的視窗

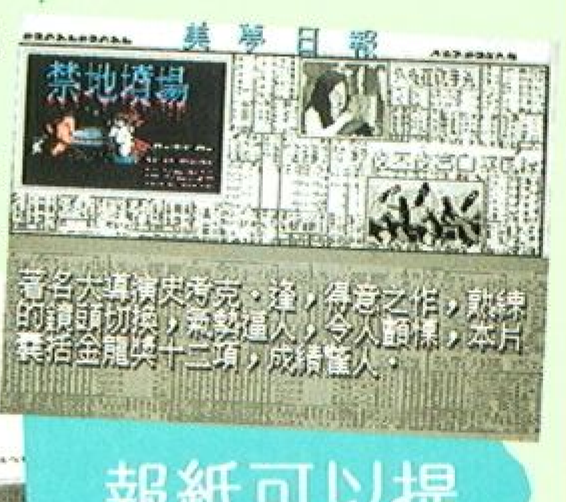
在進行遊戲時，不止是視窗處於動態的情況下，就連操作介面也非常順手方便，在研發小組的努力用心之下，創造出許多令人賞心悅目的各式效果，還有許多方便簡易的使用系統，絕對與坊間上一些專門秀圖或看美女圖的遊戲有所不同，而是一個充滿遊戲性和娛樂性的GAME。為了讓本遊戲能更容易讓玩家們接受，程式的設計採用眞實的模式，而且對硬體配備的要求也不是很嚴刻，讓您輕輕鬆鬆就可以上手玩遊戲，您也不須為了玩遊戲而添加設備。



特別的遊戲日子

進行遊戲時，會有許多特殊的日子出現，就比如運動會、科展或是一些較特別的遊戲日子，都會有特殊的的事件發生喔！並且會隨著每個不同的路線來發展遊戲內容，使遊戲更俱變化性，劇情也會有高低起浮喔！總之，越充實自己的能力，事情就會越多，遊戲的內容也會越來越多彩多姿。

當自己的能力到某種程度時，可以加入學校的社團，為自己的學校爭光，也可以出出風頭，打打自己的知明度嗎！所以本遊戲幾乎可以說是將所有可能會發生的情況，都詳加考量設計進遊戲中，讓玩遊戲的同時也可以體驗人生，試一試平時望之卻步的事，反正是在玩遊戲嘛！





報紙可以提供新資訊

誰才是你心目中的最佳人選

「愛琴日記」中登場的女孩子非常多，玩家可有福了！遊戲中有許多不同個性的女孩，清純的、可愛的、浪漫的、俏麗的、嬌豔的，應有盡有，但是其中最吸引人的莫過於柔情似水的陳惠菁了！儀態萬千、高貴大方、溫婉動人的她，可還是成績優秀、運動全能的高手喔！更值得一提的是她那雙會說話的眼睛，更是使許多男人奮不顧身只為求得她的芳心，眞是令人…實在是太喜歡了。

本遊戲還有一項非常特別的地方，那就是當你和女孩子約會時，除了要選一個比較適合的約會場所之外，還要依照每個人不同的個性，去回答她們對您提出的問題，如果說您回答的答案讓她滿意的話，你將會看到一個親切可愛動人嬌豔的笑臉，倘若您一不小心說錯了話，可就遭囉！您可得自己小心，那張即將爆發的晚晚娘面孔可不是好惹的；這是一個非常人性化的設計，將現實生活中的狀況也列入其中了，不再是以普通的一張靜畫來敷衍玩家，而是貨眞價實用心良苦的設計了。



熱線你和我

星座：金牛座
血型：A型
性格：自大

詳細的個人資料

多種屬性設計

為了因應每個玩家不同的要求，設計出了許多不同的屬性，讓您可以依照自己的風格來選擇，您只須在遊戲開始的時候輸入你的出生日期，就會有不同的守護神來守護你，而且在遊戲開始時，您將會發現有多種變化的屬性花邊，很特殊吧！有屬於自己的守護神來伴您玩遊戲，可也是別出心裁的設計喔！

「愛琴日記」可以說是適合各年齡階層的一款遊戲，遊戲裡頭的變化豐富，讓玩家有新的體驗，當然也讓製作小組相當的煞費苦心，不過好遊戲是值得大家期待的嘛！



富有深意的言談

Celtic Tales : Balor of the Evil eye

塞爾特傳說

邪眼魔神

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
策略	光碟版	DOS	機種：386 以上 記憶體：2MB 顯示：VGA 音效：S 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
KOEI	第三波	3 月底	



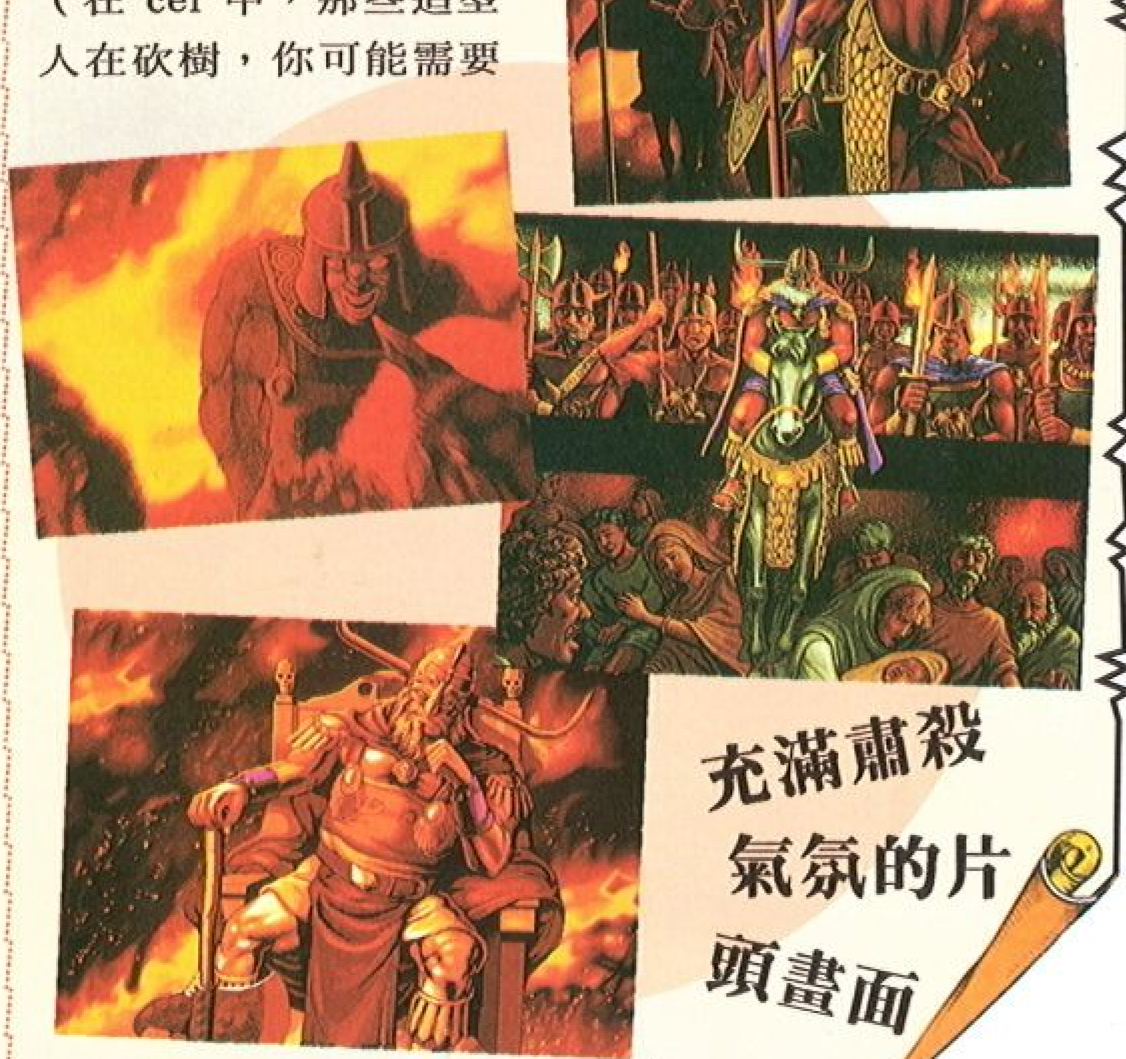
一道淒厲的閃電劃破了深長的夜空，一線至寒的月光照射著滄海中的孤島，要不是如此異樣冷峻的光芒喚起人們心中蟄伏已久的記憶，恐怕也不會有人去注意那早已被遺忘的小島－愛爾蘭。

話述愛爾蘭島原本是一處物產豐饒、人口遍佈的桃花園，島上的居民長年過著自給自足，愉悅無憂的日子。但好景不長，不知怎麼的突然有一天，島上冒出了許多侵略者，這群自稱弗莫的傢伙，個個是青面獠牙、突眼斜嘴、如妖似獸好不嚇人。這些空降的異種人，不僅面貌如鬼魅，其心腸更是凶殘，尤其是他們之中的首領－巴羅，更是令人髮指，其囑咐旗下的爪牙去搜括島民的糧財，並授意他們任意燒殺擄掠，使得曾經是美麗代稱的愛爾蘭島，罩上了一股抹不去的黑霧；忍無可忍的居民，終於決定要奮起對抗惡勢力，任憑那弗莫人有多強，依然擋不住在各地掀起的正義之師風潮，而玩家本在遊戲中，也就將扮演那些風起雲湧的抗暴英烈之一。



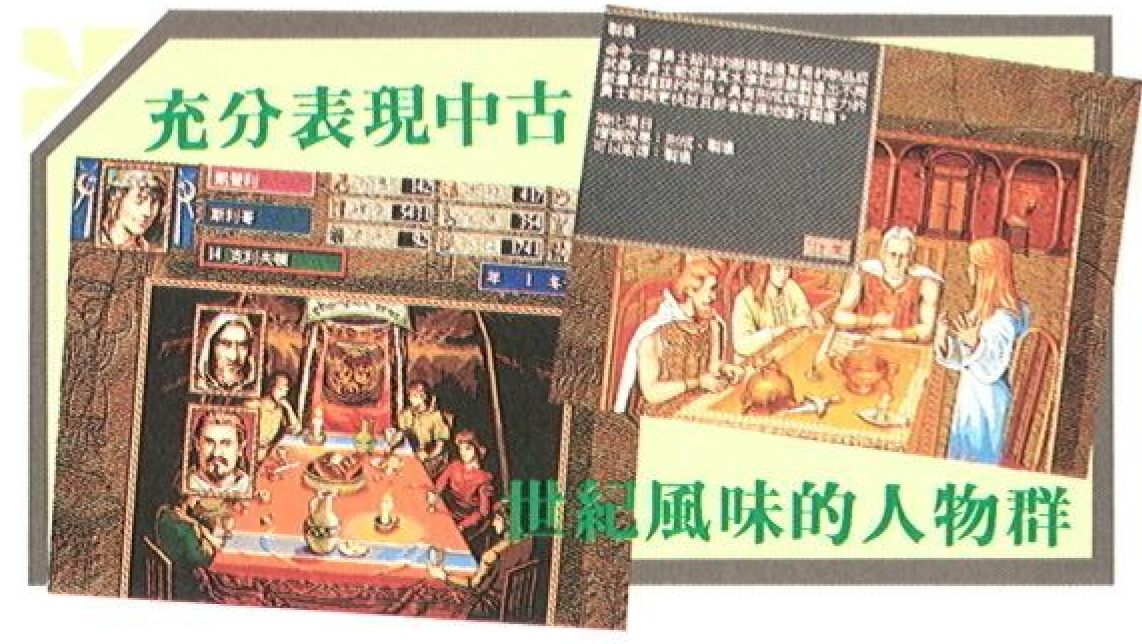
【遊戲進程】

在塞爾特傳說－邪眼魔神（ Celtic Tales ： Balor of the Evil eye ，以下簡稱 cel ）一開始，總共有 8 位角色可供你篩選，而最多同時可以有四人一起較勁（可惜的是，還是一如往常般不支援網路，所以換句話說，也就是四個人必須搶一台電腦用。唔…實在太痛苦了），當你決定好角色後，接下來就要花腦筋，如何先將愛爾蘭統一，再進一步將弗莫永遠趕出我們的彊域。在這之中，你可以耕地、牧牛、做訓練，也可外交、貿易、挑起戰事；到此方面為止，感覺上仿似傳統策略遊戲的模式，但 cel 在指令的執行卻如同終極動員令（ Command&Conquer ）與魔獸爭霸（ Warcraft ）等遊戲的緊迫釘「人」法。即是在遊戲中，你可以看到麾下每一民勇士的蹤影（而不再只是有個名字而已）當你要下命令時，就得依照每個部屬所處的位置，一一的耳提面命，告訴他們你的聖旨是什麼。不可諱言的，這樣的確有點麻煩，但是當你看到一個個迷你造型人，正依照你的意思在螢幕上砍柴、建房子…等時，心中的喜稅不禁油然而生，而疲麻的手也頓時完好如初了。如果你下一回合沒改指令，他們也會保留此回合的記憶，自動執行，而無須你再重按一次，所以其實也還不致於太麻煩。不過，筆者覺得蠻可惜的，就是 cel 雖很立體的秀出了每個角色與其做工的樣子，且景緻也會跟隨玩家所下的指令不同而改變，但它的變化如果能如同快樂天堂（ Theme Park ）或工人物語（ Serfcity ）等豐富與迅速就更好玩了（在 cel 中，那些造型人在砍樹，你可能需要經過數個回合，才可稍稍看出樹木似乎有減少，但在 serfcity 裏，你卻可以看到造型人如何一刀一斧的將樹木砍下，並去蕪存菁）。



充滿肅殺氣氛的片頭畫面







【開疆闢土】

在了解了指令的運作後，接下來我們來看一看它戰鬥的進行。cel 於這方面，採用的是新型態的戰鬥方式，也就是打鬥的次數上已不是傳統那種你一次，我一次的君子打法了，取而代之的是以戰士的敏銳度高低來決定其進攻次數（在相同的時間裏，反應遲頓的人也許只打了二回，但身手敏捷的人也許就可打到三回）。在中古時代的戰爭裏，似乎都是刀劍與法術齊飛的狀況，在 cel 中亦不能免俗的有許多精彩的法術可供使用；但較不同的是，在呼喚法術前必須先利用三塊板子排列出咒語，再繼之以水下木土四個核心元素之一，才能成就出驚人的法術。但你要如何將那些模版拼裝才能成爲有效的組合呢？在 cel 裏共有二種辦法，其一就是像那些旅居各地的流浪巫師學習，其二則是靠你的經驗累積，也就是說當你第二次再玩它時，就不需要管那些巫師，而可以從心所欲不踰矩了。

除了大規模的團體戰外，還有一種戰法是一對一的單挑，你可以找在領土中的自由武士挑戰，或者是在團體戰時與敵方的將領決鬥。還有一種特殊的情況，則是在秋末冬初期間，巴羅會派手下來收稅，如果你拒交，就必要與使者一戰；通常這種情形， 90% 的機率會輸，不過即是輸了也不會有任何壞處，最多是勇士的體力變爲一，但只要休息個 2 ～ 3 回合就又可生龍活虎了；且如果被打敗時，女神就會出現並贈予一種稀世的珍寶，能增加武者的各種屬性。所以如果多失敗幾場，將對往後的戰事有莫大的助益，畢竟失敗爲成功之母嘛！在戰鬥的歷程中，你的勇士能學習到許多血的教訓，故在許多方面的能力，都有大幅提昇的機會，因此有事沒事多參加戰事。至於內政也許可以等到與巴羅對決前再處理吧！因爲筆者認爲這部份在 cel 中所佔的份量是很渺小的，之所以還是要去管理的原因，是因在經營內政的同時，你的勇士可藉此而獲得經驗值，好增加等級。

當筆者首次啓動本遊戲時，心中只有一種想法，哦，不一樣了喲！ cel 這次在開頭動畫的表現，不但可堪稱 KOEI 公司有始以來最好的作品，更可說是目前策略遊戲中的佼佼者。雖然受限於記憶體有限，使得遊戲內容不是很大，但其音效與畫面的配置，眞可說是恰到好處，使其所要表達的恐怖氣氛表露無遺，令人不寒而慄。在畫面的品質上也控制的不錯，蠻有西洋油畫的味道，

當冬天來臨時景物也隨之改變

且畫面是以 45 度斜角的方式顯示，故看起來頗有立體感，且遊戲提供了四個方向的視角任你選擇，所以其介面可說是相當友善的。總之，它是一個不錯的遊戲，值得你來試一試哦！





風月寶鑒

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
麻　將	光碟版	MS-DOS	機種：386 以上 記憶體：4MB
設計公司	發行公司	預定發行時間	顯示：V
捷鴻軟體	彩虹科技	3月20	音效：S 操作：M

膚白如雪、清揚 嬌俏的美人窩

這一次我們進入小說，來感受一下金城十二金釵的嬌柔嫵媚，風月寶鑒整個故事背景架構在一本中國名著的小說上-名叫『紅樓夢』，遊戲之出場人物均為紅樓夢之既定成員，如大家耳熟能詳的黛玉、寶釵、惜春…等都成了你牌桌上之紅粉戰友。不僅如此，當衆美女的銀兩輸光殆盡時，便會輕解羅衫，以衣代金，讓你上下齊手，一享齊人之福。

為了照顧廣大國粹支持者的習慣，〝風月寶鑑〞採用正宗十六張臺灣麻將，你將進入七個美人窩，分別為怡紅院、瀟湘館、藕香榭、蘅蕪院、省親別墅及稻香村，去跟諸位美人玩玩。畫面皆為 640 × 480 之 256 色高解析度，配上香艷消魂之鶯喃燕語，讓人不自覺得血脈賁張、不可抑制…。

現在請您進入曹雪芹筆下富麗堂皇、美倫絕奐的皇家園林大觀園，與十八位年輕漂亮的太太小姐們切磋技藝吧！



輕解羅紗的好妹妹

各相較勁的牌友會場

雍容華貴的賈母

娘子軍們…儘管放〝砲〞過來吧！

摩拳擦掌，練功夫！ 鹿死誰手，殊不知？

在操作介面上特別增加游標觸摸功能，遊戲中您將扮演賈寶玉，與府中衆紅粉金釵鬥牌較勁，假如您手氣好，又不肯憐香惜玉，把姐姐妹妹嫂子姪媳婦的銀子都贏光了，那就有機會享受軟玉溫香、肌膚之親的待遇試著摸摸她們的領口、手飾衣裙上的花紋，以及…，也許會有很養眼的發現哦！

特殊的觸摸游標，可讓您大飽豔福



怡紅院的姑娘正等著您的招喚呢！

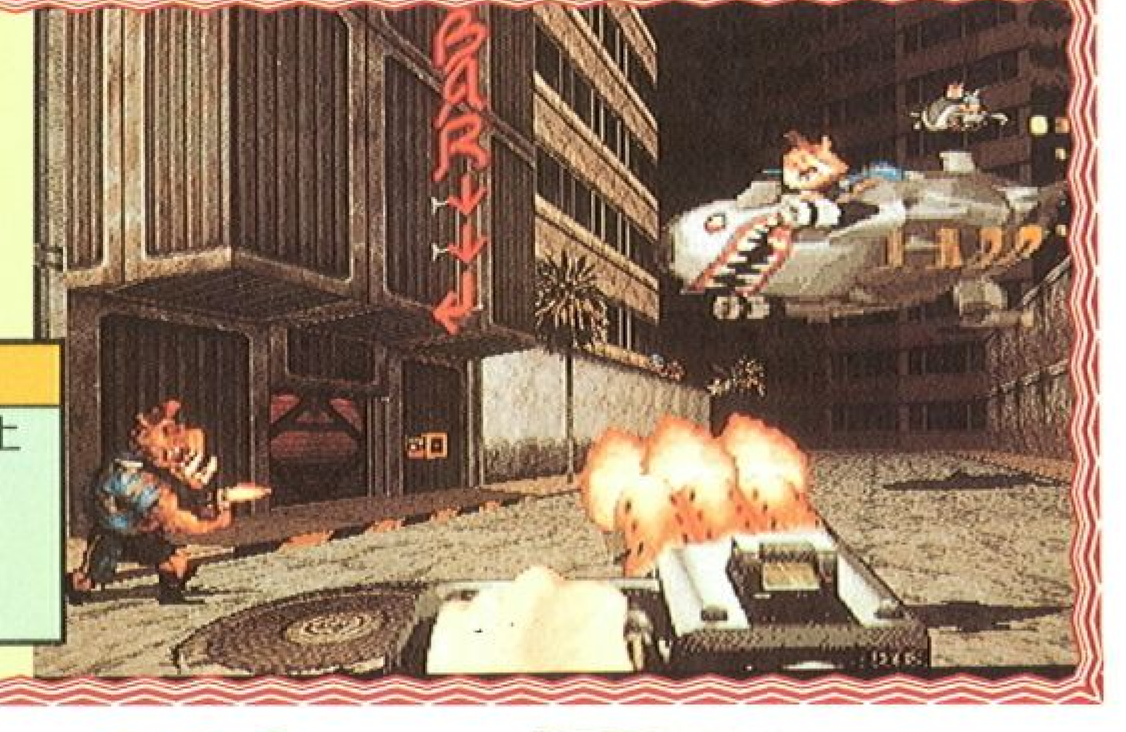
〝蓋〞高尚的對話；花招百出的祕技

<風月寶鑒>對於語音，花了比較多的心思，聲音表現部份都是由大陸的北京妹妹為你做的（專業演出），這樣的北京腔，到是蠻讓人覺的新奇的。在配合上游標觸摸功能，當你觸摸不同的部位而對你做出不同回應這樣子就讓每一位古典美人的神情，表現的更有感覺。

遊戲中提供您 12 種寶物，都得到劉姥姥家買，她經營的神符專賣店會盡量滿足您的需求。分別有：天聽符、地聽符、字一色符、清一色符、四喜符、三元符、暗刻符、透視圖…等。此遊戲跳脫以往死板生硬的玩法，精采生動的對話方式、豐富的人物表情及有趣的遊戲規則，都再再顯示是個不能錯過的精采鉅作！

毀滅公爵

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
射　擊	光碟版	DOS	機種：486 以上 記憶體：4MB 顯示：V 音效：A/S 操作：M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
3D Realms	彩虹高科技	4 月 15 日	



美國的 3D Realms 公司的Duke Nukem系列一直受到廣大電玩迷的喜愛，遊戲中所表現的火爆、破壞和快感一直是該公司的特色。爲了讓喜好此道的玩家們再次體驗驚爆視覺，Duke Nukem3D 在千呼萬喚之下終於誕生了！中文譯爲“絕地殺陣”這一片承襲之前“ Terminal Velocity 極速風暴”來製作，畫面流暢度不會因爲 3D 圖形繁多，而造成延滯的現象，移動的速度更是能達到快感整體的感覺只能以“太帥了！”來形容。



優越的故事內容

公元 2050 年，洛杉機淪陷，整個城市已被外星人“克帝亞星族”給佔領，國際聯軍因考慮毀滅性武器會造成全市人類及大氣地表的嚴重破壞，決定用最原始的都市游擊戰，來消滅這令人作嘔的玩意！杜克，延續 Duke Nukem 一、二代的男主角再次應觀衆要求搏命演出，這次的挑戰不只是傳統的迷宮，你要開使習慣在水裡活動、在城市中追逐、在太空艙裏廝殺和在月亮城裏嚴格考驗。全程有二十四個以上的關卡，每一關絕對讓你汗流夾背，喘不過氣來！再加上“上仰＆下俯”的功能，讓整個作戰環境更趨眞實，Duke Nukem 3D 把第一視角及第三視角給做上了切換的功能，空間感無異增加了許多。

這一款遊戲的眞實性頗高，你會發現整個遊戲之中有層層的高樓，系統完善的地下鐵，及撞球桌和種種生活週遭所能見到的東西，破壞場景比以往更具震憾力！ Duke Nuk-em3D 眞爲瘋狂之作，以往機槍掃射場景時，牆上留下彈孔也就算了，這一次沒事就把橋樑給炸毀、把車子給炸上天、把牆給炸穿、且武器的種類多了許多，如火燄槍、遙控式投擲彈、固定式引爆導彈、縮小雷射槍、値得一提的是多了一個輔助飛行器，上天下地更是無往不利！

一個獨俱風格的迷宮

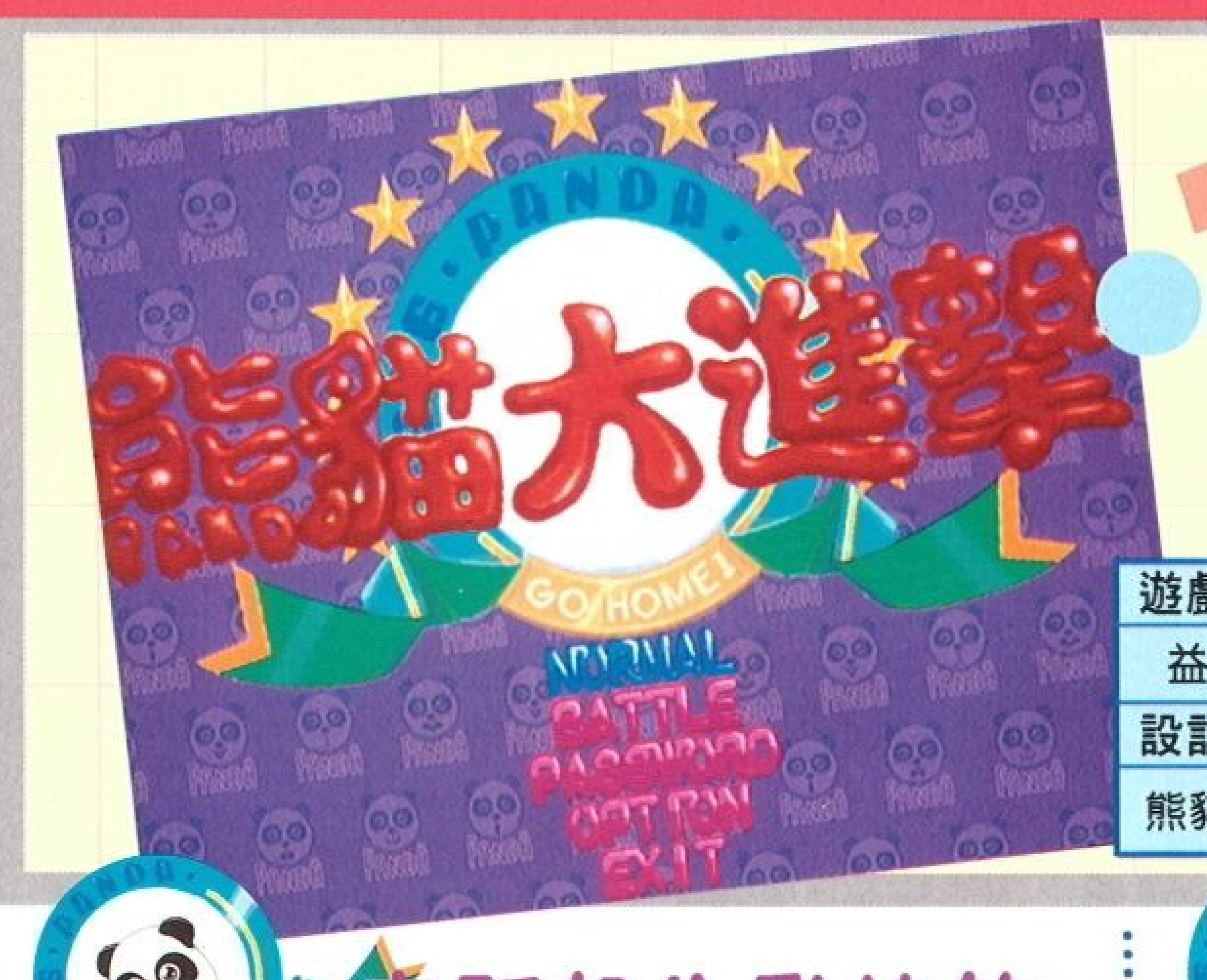
迂迴的迷宮走道，突然衝出一群變形獸向你攻擊，當你手忙腳亂的殺光牠們鬆了一口氣之後，既好氣又好笑的佩服遊戲的設計者，是如此的高明的安置敵人的出場方式　Duke Nukem 3D 特別開闢了自設關卡的功能，讓喜歡自行創作的玩家們可以自行設計遊戲的難易度，增加遊戲意願另外，遊戲中提供網路連線對戰功能：

其一：可用 MODEM 連線的方式跟遠方好友進行聯合作戰

其二：可用 COM PORT 來進行連線.

其三：網路連線最多可以達到 8 人來進行遊戲看到以上的介紹，您可心動了嗎？趕緊加入我們的行列吧！









遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
益智	CD/磁片	DOS	機種：未定 記憶體：未定 顯示：未定 音效：未定 操作：未定
設計公司	發行公司	預定發行時間	
熊貓軟體	熊貓軟體	五月中旬	

童話般生動情節

喜愛傷腦筋的玩家有福了，熊貓公司這次特別以國寶級動物－〝熊貓〞爲題材推出這款既要動腦，又驚險刺激的〝熊貓大進擊〞。相信到過動物園的人，在參觀可愛的動物之後，一定會爲那些被關在籠子裡雖然不愁吃，但卻失去自由的動物感到難過。這遊戲的主角熊貓〝阿Q〞就是生活在這麼一個養尊處優的環境－「超級動物園」，雖貴爲鎮園之寶，但…卻沒有自由。阿Q思鄉心切，日夜期盼能回到可愛的家鄉，可是總少了那麼一些勇氣。一天夜裡阿Q被忽來的閃光驚醒，是守護熊貓的小精靈來訪，小精靈賜給阿Q史無前例的勇氣，於是阿Q在夜裡就打破玻璃籠子決定出走，回去那可愛的家鄉。那嗜錢如命的園長獲悉消息後，爲要阻止阿Q離開，於是發出全園的動員令。



挑戰性實足的趣味內容

在遊戲中玩家的所扮演的角色就是那隻可愛的熊貓－阿Q，你必須在赤手空拳的情況下，發揮智慧與勇氣就地取材利用地面上各種奇形怪狀的磚，抓準時機並搭配各場地獨特的屬性來推磚攻擊那些蜂湧而至的攔阻者。地面的可推磚除了一般可以隨便推動的磚外，還有會撞擊後就破碎消失的可碎磚，或是必須吃了大力丸才能推動的重力磚，及具有彈力妙用的彈性磚。如果玩家能掌握這些可推磚的特性，相信在各場景中必能秋風掃落葉，所向無敵！至於場地中何者是彈性磚，何者是可碎磚，或是根本就推不動的障礙就由玩家去細心體會囉！

玩家在遊戲中有六種阿Q造型可以選擇，有開著飛機的飛行員，內衣外穿的超人，活潑可愛的小丑，身手矯捷的羅賓漢，體態優雅的中國娃娃及媚力迫人的女超人。在這「超級動物園」除了熊貓之外，還特別嗜好搜藏那些世界獨一無二的珍奇異獸，並規劃了七大展覽館來安置如沙漠動物區有貓屍怪、爬蟲動物區的裸體怪Baby　、寒帶動物區的雪怪、夜行動物區的鬼火、還有水族館、熱帶動物區及遊樂區都有另人意想不到的〝動物？〞。這些展覽館還有各自的場地屬性，如沙漠區有驚險的流沙，寒帶區有令人顫寒的冰洞，熱帶區有刺激的傳送點等等。阿Q必須要熟悉這些場地特性與訣竅，才能一一通過這些特殊的展覽館，順利離開動物園。

說到玩法種類上，更是多種的組合，玩家可以選擇一般的過關模式或是對抗賽。在一般的過關模式中玩家可以選一人獨闖或二人同心的合作模式。在對抗賽中，可以選擇V.S 賽或是分組對抗賽，最多可以達到四人同時對抗，並且有十四個專爲對抗賽設計的場景供玩家選擇。至於是要與眞人或是與電腦對戰，就任憑玩家處置，每一種玩法都有不同樂趣。

在遊戲畫面完全以640 ×480 256色來製作，不僅表現出場地的質感，還將各角色爆笑可愛的動作表情做最佳的呈現。爲求整體完美的表現，在音樂及音效上，更是由專業的錄音工程人員來負責。





遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
角色扮演	磁片版	MS-DOS	機種：386 以上 記憶體：2MB 顯示：V 音效：A/S/G 操作：K/M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
熊貓軟體	熊貓軟體	3 月底	

秦始皇三十七年，始皇嬴政再次東巡出遊，在返回咸陽途中，身染重病臥床不起，始皇自知大限已至，乃立下遺囑要長子扶蘇至咸陽會合。不久，始皇病逝，趙高暗中不發聖旨，並和宰相李斯密謀假傳聖旨，宣告由始皇幼子胡亥繼任皇位，胡亥繼位後，暴政更勝以往，各路群雄紛起抗暴，陳勝、吳廣率先揭竿而起，劉邦也於沛縣起兵抗秦，下相人項梁起兵吳縣，其侄正是日後叱吒風雲的項羽。

「西楚霸王－項羽」就是描述項羽的一生故事，從「破釜沉舟」、「鴻門宴」、「霸王別姬」等，都在遊戲中一一展現，而楚漢時期的知名人物更是少不了；像是後期和項羽爭天下的劉邦、受胯下之辱的韓信、曾密謀暗殺始皇的張良、盡心輔佐項羽的范增、鴻門宴上舞劍的項伯還有讓項羽傾心愛憐的虞姬等等，除了故事依循歷史之外，更安排了許多支線故事在遊戲中，這些支線故事的發展會依玩家的決定而導致不同的結果；像是在遊戲中有安排拯救虞姬的劇情，成功、失敗都會影響到虞姬的命運。除此之外，故事也特別強調前後的關聯性，玩家之前所遇到的人事和所做的決定都會在以後顯現結果，使得遊戲能前後連貫，更具完整性。



在「西楚霸王－項羽」的戰鬥部份，遊戲是採用戰略的方式來進行，軍隊分為三種：分別是步兵、弓兵和騎兵，三個兵種的攻擊力和移動力各不相同，玩家可自由設定軍隊的兵種來進行戰鬥，在戰鬥中除了精彩的單挑作戰外，各種計謀更是少不了。在「西楚霸王－項羽」中，計謀大致分為攻擊性計謀、回復性計謀，應敵計謀和輔助性計謀。

攻擊性計謀大致可區分為火計、水計、雷計和落石計等，這些計謀又可分為對敵全體或是對單一目標攻擊，不同的施計對象自然所消耗的計謀值便有所不同，而在回復性計謀上，主要是恢復隊員的體力及士兵的數目，只有在戰鬥中適時地恢復將領的生命和軍隊的士兵數目，才不致於發生全軍覆沒的慘劇。應敵計謀的項目衆多且效果也不同，有「反間」、「心煩意亂」、「二虎相爭」、「埋伏」、「迷霧」、「驅虎歸山」等計。看了以上這些計謀，玩家是否能想像這些計謀的效果呢？而輔助性計謀能在戰鬥中暫時提升軍隊的屬性，以應付敵軍的攻擊。

另外在音樂製作方面，採用了 CD 音軌直接播放的方式，讓玩家在玩遊戲之餘還有動聽的音樂享受。「西楚霸王－項羽」將秦末、楚漢相接的一段動盪不安的歷史轉化為一部角色扮演遊戲，將一段段的故事加以串連改編，加上多線式的劇情和豐富的支線故事，配合戰略式的戰鬥方式，讓力拔山兮氣蓋世的項羽由你來取而代之，昔日項羽創造了屬於他的歷史，如今你也可以體驗反秦抗暴，楚漢相爭的風雲歷史，對角色扮演和中國歷史有興趣的玩家，「西楚霸王－項羽」值得您一試。

土匪：那邊來的傢伙，找死！

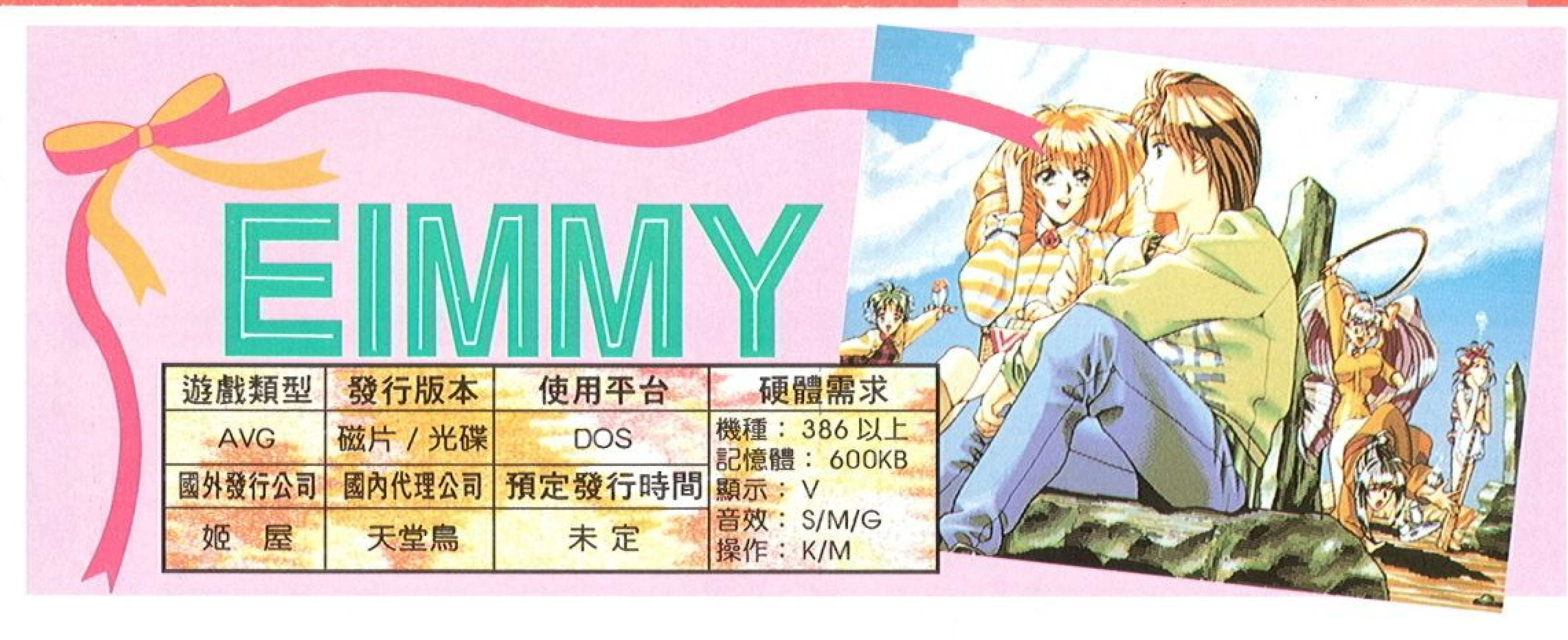
←土匪寨之支線故事

↓虞仲之請託

虞仲：我叫虞仲，跟同族之人從臨淄南下躲避戰禍，途中遭遇秦軍的突擊，我妹妹虞姬被秦軍捉走，我僥倖逃到彭城

樵夫：來人啊！快來幫忙，有人被倒下的大樹壓著了！

←會稽森林中的支線故事



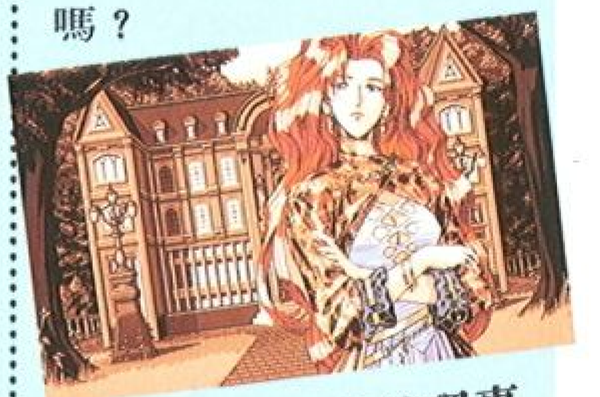
EIMMY

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
AVG	磁片／光碟	DOS	機種：386 以上 記憶體：600KB 顯示：V 音效：S/M/G 操作：K/M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
姬　屋	天堂鳥	未　定	

『Please Don't Me Call EIMMY』（以下簡稱 EIMMY），很特別的名字吧！這是一款 AVG 類型的遊戲，其中共分為三個章節，雖然角色本身沒有啥變化，但是服裝和身份會因章節的不同而有所改變。我們就先來瞧瞧這三篇略介紹：

第一章　女子校生篇

榮美在出生後就失去了母親，大約一年前，她 17 歲生日時父親也離開了她。但是榮美卻不爲這些悲慘的過去所影響，依然活潑開朗。榮美和有些愛慕她的徒弟智美快樂的生活在一起。可是好景不常，父親以前的秘書理惠出現在兩人的面前，要求兩人把榮美父親所欠的大筆債款還清，並且把榮美的家及所有的財產全沒收。面對從天而降的巨大債務，兩個人啞然無言，不知如何是好…向來平和的生活就要從此打上休止符了嗎？榮美和智美會因而分離嗎？



▲高傲美艷的理惠

第二章　護士篇

智美爲了幫榮美還債而回去速見綜合醫院，榮美也隨後潛入，倆裝成裡面的護士。很照顧榮美的院長因非法治療被告發，而遭到逮捕的命運，使唯一援助榮美的希望也斷送了，不過反而更增加了榮美查清眞象的決心。看起來像有啥企圖的護士香織；似乎隱瞞了一些事情的醫師鏡子；以及酷似的智美的患者麗一，榮美一次次地在這些人周圍調查，竟發現了一件令她非常震驚的事實…

第三章　女傭篇

由於一連串的事件發生後，榮美終於明瞭父親和速見醫院，及智美之間的關係，爲了心愛的智美，榮美又以女傭的身份進入了速見家。榮美在這裡常常受到虐待污辱，並且見到一個神似智美的女孩，因爲受到女主人鏡子和長女理惠的阻礙，連和他說話的機會都沒有。後來證實他確實是智美，但爲何會對她這麼冷淡呢？榮美和智美到底是否能回復從前　樣平和的生活呢？

看了上述的劇情，您是否對這個遊戲有些了解，『Please Don't Me Call EIMMY』是由姬屋所出品的，姬屋所設計的悅樂の學園、禁斷の血族等等都是很有名的遊戲。而在衆望所歸之下終於推出了這套大作『EIMMY』。「語不驚人誓不休」拿來形容這款遊戲最適合不過了，『EIMMY』不但名字特殊，故事上也有奇特的表現，在人物造形上更是「驚死人」！女主角榮美的髮形，就像頭上掛著兩塊巨型的牛角麵包一般，這種髮形在冬天應該很溫暖吧！另外一個女性角色瞳，似乎是把十年份的頭髮都長了出來，行軍帶的裝備加起來可能都沒她的頭髮重。男主角的設定也不同凡響，他的名字叫「智美」…另一個長的像主角的男人名叫「麗一」…這個企劃先生大概很想要一個女兒吧！

▼擁有牛角頭的榮美



▲戀人級於團圓了



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
RPG	磁片／光碟	DOS	機種：386 以上 記憶體：1MB
設計公司	發行公司	預定發行時間	顯示：V
GREAT	幸福鴨	四月上旬	音效：S 操作：M

T市在都市再開發計劃後，整個城市發生臣大變化，而『亞德拉斯』的興建完工，原本諸神用來鎖住這些妖魔鬼怪的封印因而被破壞，漸漸失去效用，衆魔即將醒來。但是並沒有人知道慘事就要發生了。

在這個偶然的機緣裏，男主角鳴人被諸神選上，衆神要求鳴人一定要趕緊阻止妖魔鬼怪再度作亂，否則國家將會滅亡，爲了取信於鳴人並加強他的信心，於是諸神將這件事發生的原因一一道來。

1500 年前，這個國家有一位名字叫做凹奴子的神，他乃是統治這個國家的諸神之王，凹奴子派遣許多土地神來管理這片廣大的土地。其中有一位名叫不知火的土地神，他以強大的力量統治著，其力量的來源被稱之爲『帝印珠』，他藉著『帝印珠』強大的力量，足以和凹奴子匹敵。於是就引發了戰爭，但是凹奴子的力量已經無法戰勝不知火，於是凹奴子招喚了一位神，寄託最後的希望，那位神的名字叫做星比良之命－諏乃彥。

在凹奴子的請託及爲了這個國家的平和，諏乃彥聯合他的部下太乃魔，經過了數次激烈的大戰後，終於消滅了不知火。其實太乃魔很渴望得到『帝印珠』，而爲了這個目的才答應一起對抗不知火，他在消滅了不知火的同時，將『帝印珠』偷到手。太乃魔利用偷到的『帝印珠』，乘機擴張自已的勢力，他在自已統治的土地上，畫出一塊五芒星，以增強『帝印珠』的力量，用這力量來創造妖怪，將T 市變成妖怪的聖地。

雖然太乃魔的魔力逐漸增強，但是還好有諏乃彥的監督，終於太乃魔的詭計被視破了，經過一番激戰，太乃魔敗陣，『帝印珠』回到諏乃彥的手中，諏乃彥將『帝印珠』破成五塊來封印五芒星，造成了五座『谿者之塔』，因此制住了太乃魔，以及所產生出的妖魔鬼怪。

現在，太乃魔想利用這次T 市的都市再開發計劃，將封印破除掉，諸神希望藉由扮演鳴人的您來阻止這件事的發生。在衆神的誠心請託下，鳴人答應他們，開始進行剷除妖魔鬼怪的神聖使命，衆神在臨行之前，送了一段『神之詞』給鳴人，希望對鳴人有所幫助。



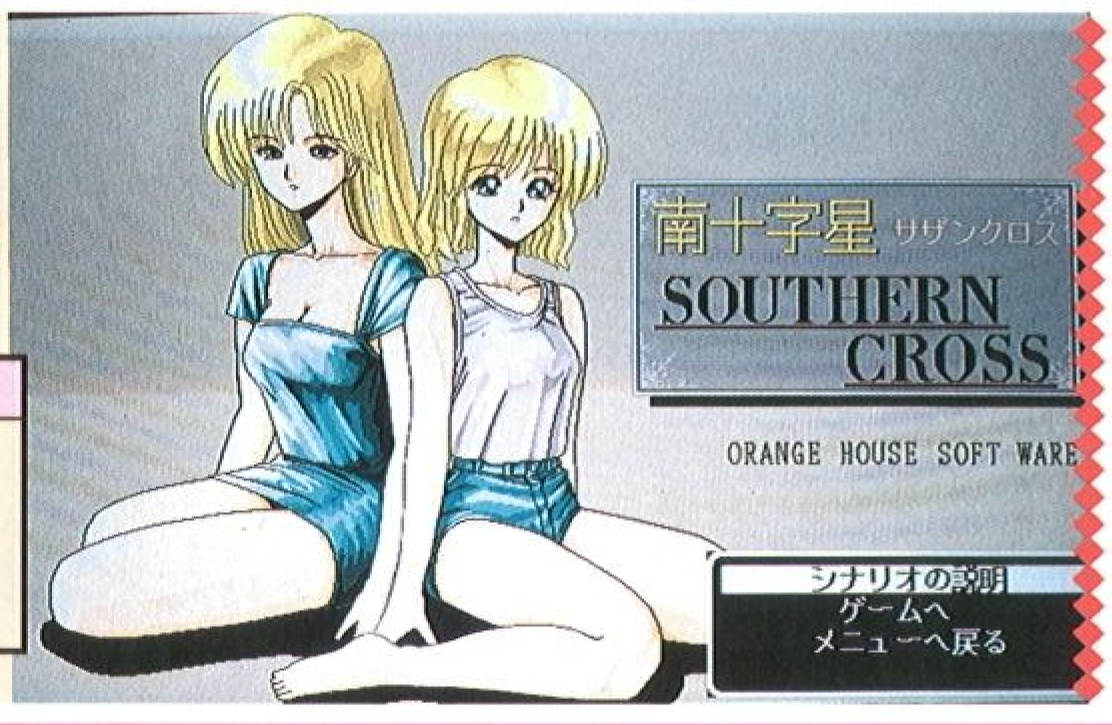
遊戲的主線總共有四大章節，在此先透露一下各個章節的主題，第一章：事件，第二章：夢中園，第三章：記憶，第四章：大團圓。玩家們，或許可以從上面這些主題來想像出『妖塔 2189 』整個遊戲的端倪，但是事情絕非這麼簡單就可解決。玩家必須在將近十二萬字的對話，小心的抽絲撥繭，才有機會尋得一些不爲人知的祕密，但辛苦總是有代價的，在動人的音樂襯托下，盡情享受高品質的聲光效果，保證絕對值回票價。

遊戲的劇情豐富，而且造型獨特，在整個遊戲的過程中，會有大約近百個人物登場，個個造型都不相同，還有可愛的小動物，及令人噁心的妖魔鬼怪。共有十四首配合遊戲劇情起伏的背景音樂，風格獨特迥異，保證讓你留連忘返，一再聆聽，聽它千遍也不厭倦，而且操作簡易一目瞭然，只要一隻滑鼠，即可快速上手，暢遊整個遊戲，再加上結局多樣化的路線，數十種成功與失敗的結局畫面，絕對讓你會心一笑。



禮物

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
AVG	光碟版	DOS	機種：386 以上 記憶體：4MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：V
APPLE PIE	華義國際	四月中旬	音效：A/S 操作：M



看到「蘋果派」（APPLE PIE），不知您會想到什麼？想到「M」公司？別老是想到吃的嘛！如果說是五位美艷動人的戰士那總記得了吧！沒錯，就是「聖少女戰隊」。APPLE PIE 就是創造「聖少女戰隊」的電腦遊戲公司。想到「聖少女戰隊」，一定會記得那些讓您呼吸困難的精彩圖片吧！現在，他們又捲土重來了，這次帶來的是一份更加厚重的「禮物」。

這套遊戲是特別爲成年玩家所設計的短篇冒險 AVG。內容非常豐富，一套軟體就包含了六個故事。而且每個故事的劇情，都是以多線發展方式所進行的。結局到底會如何呢？那可都操縱在玩家您的手上喔！如果最後的結局不是您所期待的畫面，那麼就請您好好加油再來一次吧！

以下爲您介紹這六個故事的內容大要：

孤島



故事裏的主角『篠原享祐』所搭乘的船隻遭遇到海難而飄流至一個無人的島嶼。在這個島上只有您和兩位漂亮的妹妹居住，並無其他的人。玩家您當然就是扮演『篠原享祐』了。遊戲的最終目的是脫離這個無人島，以及和漂亮妹妹們『那個那個』喔…。

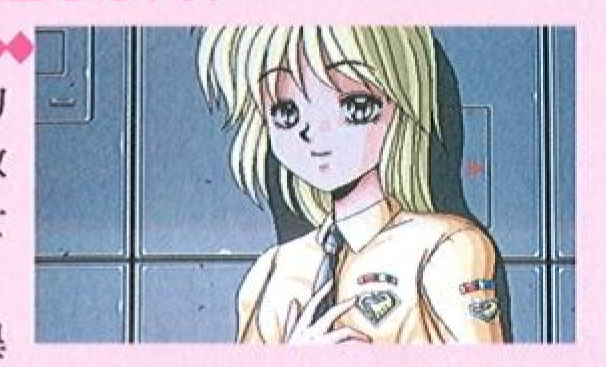
妳是誰？？



您是一位高中生也是家裡的獨生子，有一天碰巧地遇到一位少女，而她竟然變成您親生姐妹的模樣…，怎麼會這樣呢？故事又會有什麼發展呢？您會愛上一個跟您親生姐妹一樣的女孩嗎？這就要靠玩家去抉擇了。

這六個故事並沒有相互的關係，全都是獨立的，而且畫風也各不相同。一套遊戲裡能夠玩到六個故事，又能見識到不同的風格，眞可以說是物超所值，精明的玩家，只要你滿十八歲，快快來拆開這套「禮物」吧！

ONES LAST RESORT



在一個不知名國度的內陸基地上，有一所叫做『菲魯夢多研究所』的女性士官長專門培育中心。您是一位超能力的奇人異士，而且還有可以奪取人們 5 分鐘自由的絕技。在遊戲中您被日本的內閣調查室委托協助，任務是要潛入『菲魯夢多研究所』，找尋其中的機密，並且成功的奪取。

聖誕之夜



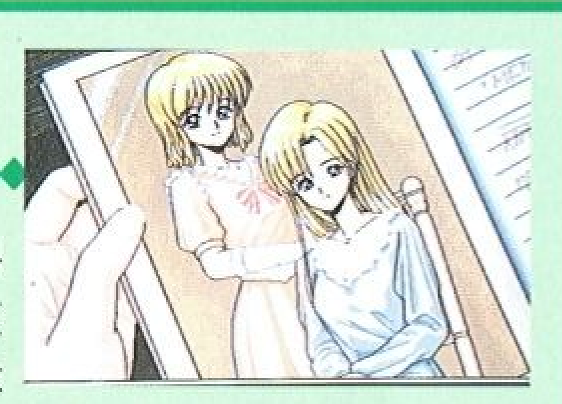
您是位已經有了可愛女友的男主角，於某天在打工的地方偶然地邂逅了一位少女。當主角第一眼看到那少女後，就下定決心要追求她，在遊戲中您可以儘情的施展您的魅力力去追求她，不過在這裡先提醒您一下，可別忘了您原本的女友喔！

貓女一米娜



妳是一位就讀高中的女孩，現在和哥哥住在一起。有一天因爲感冒而沒去上學，一個人留在家裏睡覺，忽然之間一隻人類模樣的貓女跑進屋內來，故事就這樣開始了…。

南十字星



這是一篇未來世界的科幻故事。人類擬定了「諾亞計劃」準備要移民到外星球去，而這個計劃即將在明日實施。「芙蕾亞」和「蘿拉」是感情非常要好的朋友，明天她們也將參加此項計劃，所以從今而後再也無法和她們見面了。主角「哈利」將會在飯店內和「蘿拉」度過最後的一夜，在這最後的一夜會有什麼事發生呢…。

De. FaNa

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
AVG	磁片／光碟	DOS	機種：386DX 以上 記憶體：600KB 顯示：V 音效：S/M/G 操作：K/M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
姬　屋	天堂鳥	四月一日	

蘭格以智取勝了可娜

主角蘭格是個年輕活潑充滿了精力的男孩，為了探尋「De. FaNa」中的密秘而步上旅程。傳說中的「De. FaNa」藏有超乎想像的財寶，若找到它將一生不再為錢煩腦，這麼大的誘惑，因此有數不清的人四處尋覓世界上的每一個角落，都期望自己是那個巨大財富的發現者，可是遺憾的是，從未有人聽說過「De. FaNa」的消息，而這個關於「De. FaNa」的寶藏傳說也就這麼流傳了下來。

玩家所扮演的這名主角－蘭格，在一次旅行的途中不小心摔入了一個山谷中，在這個荒涼沒有人蹟的山谷中，蘭格昏迷了許久，險些失去所有的記憶，當他清醒之後，在身後發現了一具慘遭石化的男屍，在他的身旁留有「De. FaNa 就在附近…」的字樣，在偶然中得到的這項訊息，更激勵了蘭格想發掘「De. FaNa」的決心…。

蘭格反覆思索之後，絕定善用這項情報，而且他立志要在同和他競爭尋找「De. FaNa」秘密的小冤家「蘇」之前，找出「De. FaNa」的所在，於是乎他忘記了跌落山崖的疼痛，迅速地在山谷附近展開調查，在他細心的搜索之下，發現一扇有守門者的神祕入口，不用多想，那絕對就是世人費盡千辛萬苦卻不得其門而入的「De. FaNa」！不過蘭格在得意之餘卻忽略了守衛的存在，粗心大意的他被慘揍了一頓，不過他也因禍得福的發現了守門者的弱點，聰明的他以「技巧」戰勝實力，騙過了守門者，正想要打開大門進去時，卻發生了一件蘭格作夢也都沒想到的事，蘇趁著他與守門者盤旋抽不出身之際，搶先打開大門，進入了「De. FaNa」之中，原來蘇已經偷偷的跟蹤他許久，也因而得已知道「De. FaNa」的入口，這時候蘭格只好趕快擺脫守門者的糾纏，氣匆匆的追了進去。

而「De. FaNa」到底是不是如同傳說中的那麼誘人呢？這就等著各位玩家們自己去探索了！這款遊戲的每一段畫面都是以動態來處理，花費的心血相當的多，不過卻可以讓玩家有邊玩遊戲邊欣賞動畫的特別樂趣，這種特殊的設計在國內幾乎是從來沒有人嘗試過的，玩家們也很好奇這種奇特的玩法吧！相信一定會為玩家們帶來相當大的新鮮感。

人物的造型繼承了姬屋的優良傳統，簡潔有力卻又不失純真可愛，充滿日式風味的美工畫風，相信是喜愛收集圖檔的玩家們所不能錯過的。整個遊戲進行的時間不是很冗長費時的，所以囉！當您在空閒的時候，可以試試「De. FaNa」，挖掘它的寶藏，尋找它的秘密，不失為一個可以幫您消除壓力的小品遊戲喔！希望各位玩家能夠慢慢去品味這款新穎的動畫遊戲「De. FaNa」！


⇐蘭格的死對頭「蘇」

⇒活力充沛的主角－蘭格

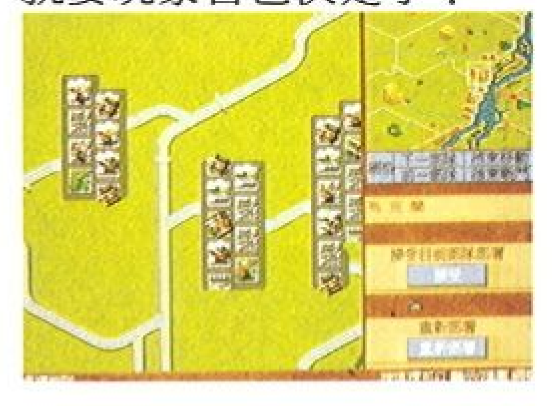
⇐捷足先登進入了 De.FaNa 的蘇

⇒可愛的女王，其中有何秘密呢？



烽火沙丘

紛亂的世界裡正義盪然無存，戰亂籠罩整個地球城鎮，爲了自保而重金聘請傭兵集團以爲護城主。遊戲中玩者將爲了償還一千萬元的債務，加入傭兵團和他的戰友們一起承接任務來賺取暴利。爲此您必須要去組成強而有力的部隊，召集那些有用人材，除此之外作戰所需的各種武器、防具也是不可欠缺的！再者，任務也有不同成度的困難度，報酬有高低，取捨之間就要玩家自己決定了！



松崗
- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：戰　略
- 發　行：光碟版
- 售　價：700元

魯師父之謎

THE RIDDLE OF MASTER LU

一種可怕的力量就要無情的統制整個世界；而成敗的關鍵竟然在一塊古中國的護身符上，愛稿笑的主角 Ripley 和號稱武功高強的女友，能在毫無線索的情況下拯救這個世界嗎？這款的代誌…信不信游由你囉！遊戲樂曲充滿 1930 年代的風情及浪漫情調。獨特的電影手法、畫面處理及人物生動的表現，將會帶您探索一個截然不同的世界！



軟體世界
- 記憶體：8MB
- 音　效：S\G\A
- 顯　示：SV
- 類型：冒險解謎
- 發　行：光碟片
- 售　價：1100元

高報酬戰將

High Reward

遊戲提供 33 場難度不等的戰役，可供玩家選擇，配合清晰的語音，逼眞的各種爆破音效，讓您有身臨其境的感覺，每個遊戲畫面都是由數十個圖所構成，再加上高解析度的畫面，連地形的高低起伏都刻畫的十分細膩；作戰時的畫面捲動也相當順暢，單位的移動也不會延滯，玩家還可以藉由數據機連線對戰，展開一場世紀大對決。

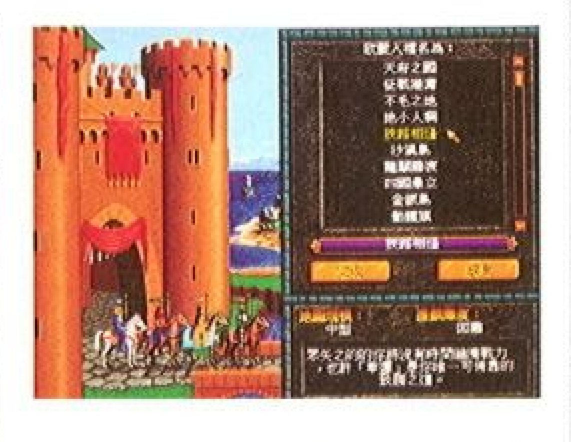


彩虹
- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S/G
- 顯　示：V
- 類　型：戰略
- 發　行：光碟版
- 售　價：700元

英雄無敵

Heroes of Might and Magic

你的城主生涯，將充滿建造、策略、魔法、攻城掠地及瀕臨生死的危機！英雄無敵是一個幻想策略遊戲，玩者置身於殘酷的領主之間，爲了領土與資源而戰。危險的領主與生物在個處排徊，等待著妄想擊敗他們的英雄。玩者顧用英雄，並透過他們聚集士兵、生物與資源以對抗其他三位領主，結合正確的戰術技巧與戰略計畫的玩者，才會是勝利的一方。

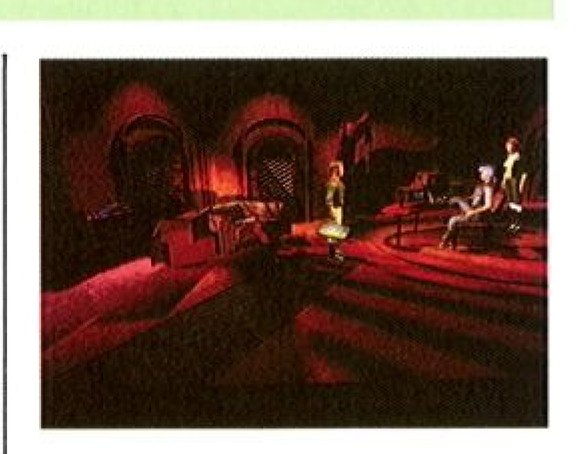


軟體世界
- 記憶體：8MB
- 音　效：A/S/G
- 顯　示：V
- 類　型：策　略
- 發　行：光碟版
- 售　價：660元

地獄之吼

HELL

西元 2095 年，代號〝神之手〞的政府已經掌握了通往地獄的大門，而你，原本是組織的成員，卻成爲政府緝拿的逃犯，爲了證明自己的清白，你必須進入邪惡與虛假、殘忍與冷酷的虛擬空間中，與傳說中的惡魔進行驚天動地的戰鬥，以解開地下世界的秘密！在高解析的精彩畫面、極富深度的謎題與遊戲內涵，並加上逼眞的全程語音，實爲一套不錯的遊戲。



松崗
- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：冒　險
- 發　行：光碟版
- 售　價：790元

YES！HG



八種風味迥異的遊戲，各有不同的特色，有冒險類型的遊戲、角色扮演爲架構所組成的故事、科幻與恐怖的世界、充滿爆笑幽默的小品遊戲，甚至連違反道德倫理的劇情也都有，不僅如此，每套遊戲的內容都相當完整，而且每個遊戲的畫風也都不盡相同，甚至連結局的配置也是走多重路線，讓玩家可以有不同的體會。

天堂鳥

- 記憶體：590KB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：冒險
- 發　行：光碟版
- 售　價：700元

麻雀幻想曲Ⅲ



轟動一時的麻雀幻想曲家族又來了！這套麻雀幻想曲Ⅲ承襲了前作的風格，又添加了許多創新的點子，共有五種遊戲模式可供玩家選擇，讓遊戲更具娛樂性，而且在故事模式中的人物都是由「聖少女」所執筆的，其細緻精彩自不在話下。在Ⅲ代中植入了許多新的人工智慧，讓玩家進行遊戲時更具挑戰性，而且劇情方面也有相當大膽的演出喔！

天堂鳥

- 記憶體：590KB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：博奕
- 發　行：光碟版
- 售　價：700元

緋王傳Ⅱ



此故事劇情在描述一位年青的勇士，正是日後擊退東方騎馬民族的侵襲、進而統一大陸、建立王國、將自己國家從毀滅的命運中反敗爲勝的理查國王；卻又因爲本身曾與妖魔訂下終身契約，雖擁有操控妖魔的奇特能力，但同時也被人們終日懼怕、敬而遠之，而被稱「緋王」的悲劇性人物。在遊戲中，玩家所扮演的是理查國王次子，爲了保護人民、重見天日而奮戰不懈，招喚魔獸以協助戰鬥！

大宇

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：策　略
- 發　行：光碟版
- 售　價：720元

獅子

LION

一個以動物生態爲主的 simulation game 非常具有育教意義。由於近期環保意識高漲，SANCTUARY WOODS 推出一款模擬獅子在原野上生活的遊戲。遊戲中包括二十多頭不同個性的獅子，和其它原野生物，您將扮演獅子王領導整個族群或一隻單打獨鬥的孤獅，在您熟悉的原野中獵食或遭獵人射殺的危機。您將可體驗在曠野奔馳、任您撒野的感覺！



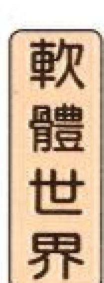
軟體世界

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：模　擬
- 發　行：光碟片
- 售　價：1100

南極冰怪

PRISONER OF ICE

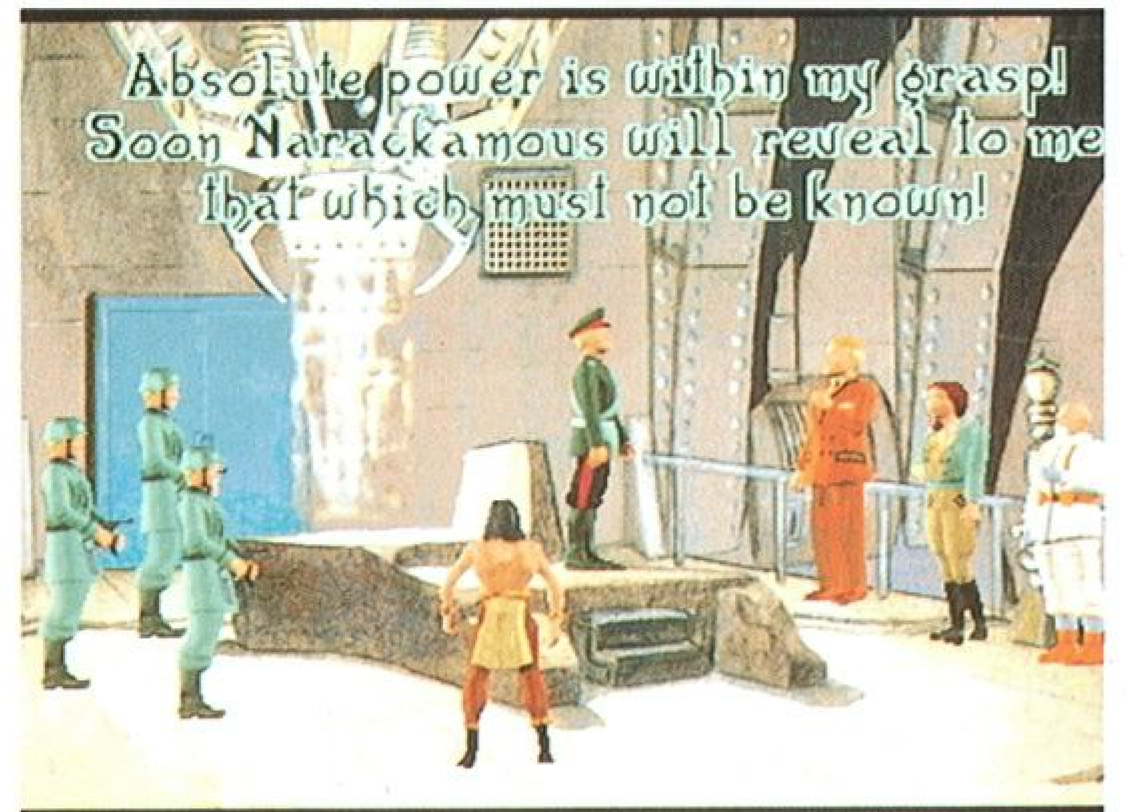
你是雷恩上尉，一位從事美軍祕密任務的年輕軍官，在第二次世界大戰前夕被指派和皇家海軍執行任務。一個強大的歐洲對手發現一個古代威脅被禁錮在南極冰層下…你的任務是防止南極冰怪的魔爪延伸到全世界。如果你失敗了，這些古老的邪惡將會重回地球。此遊戲結合冒險、戰鬥、魔咒及時空之旅的異形啓示錄，畫面取景以電影手法技巧，各種角度帶給玩者懸疑的感覺，喜愛冒險的朋友不妨一試！



軟體世界



- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：冒　險
- 發　行：光碟版
- 售　價：860元



異星搜奇

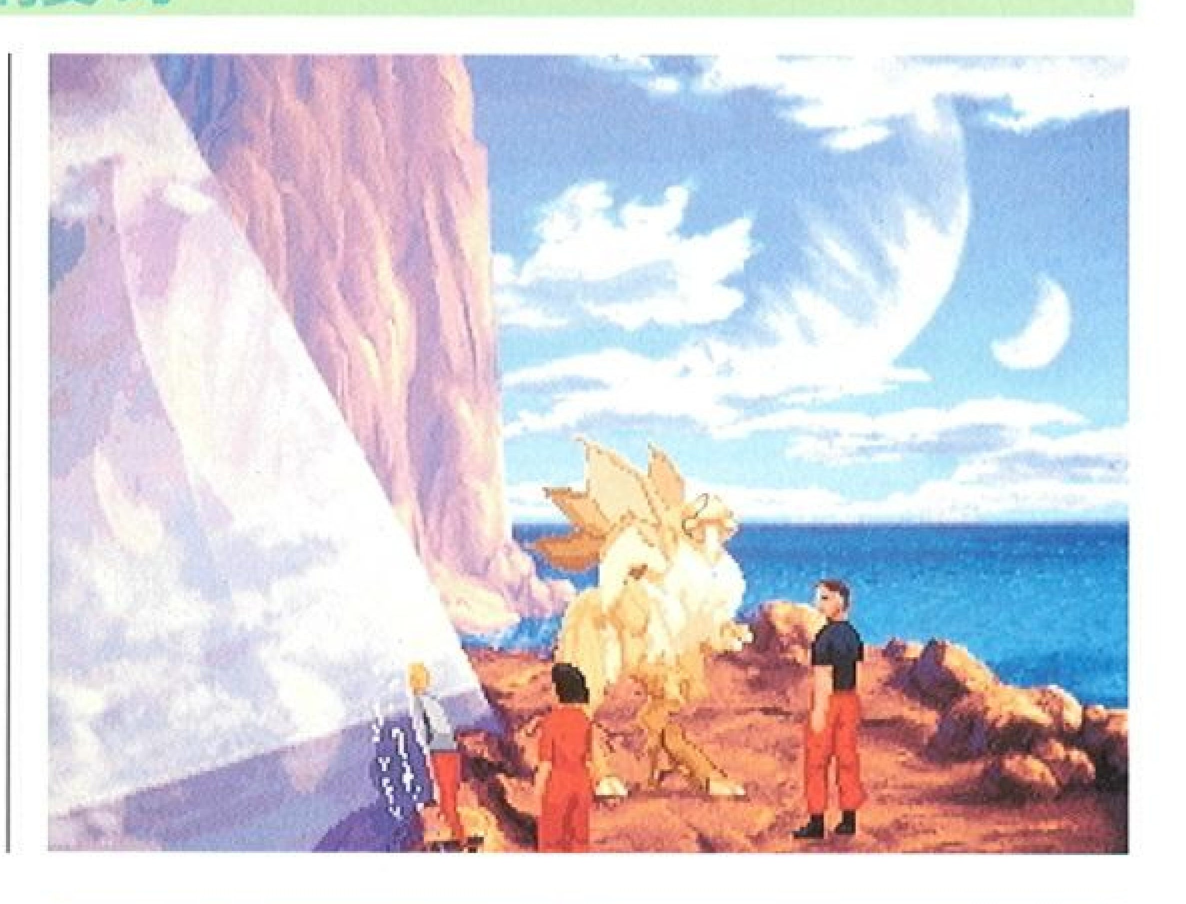
THE DIG

一由 Sean Clark 參考史蒂芬史匹柏的點子所寫出來的劇本。饒富變化劇情發展、特殊的音效及具知名的科幻小說作者 Orson Scott Card 所撰寫的精彩對話…故事的源起是由一個如小型月球般大小的隕石正向地球撞來，爲了解除危機，由美國太空總署的資深太空員波士頓・羅和其它伙伴組成一支冒險隊伍，但意外地被隕石變成的水晶太空船，帶往不知名的異星－要如何能完成任務？找到回家的路？就等著您來解答喔！



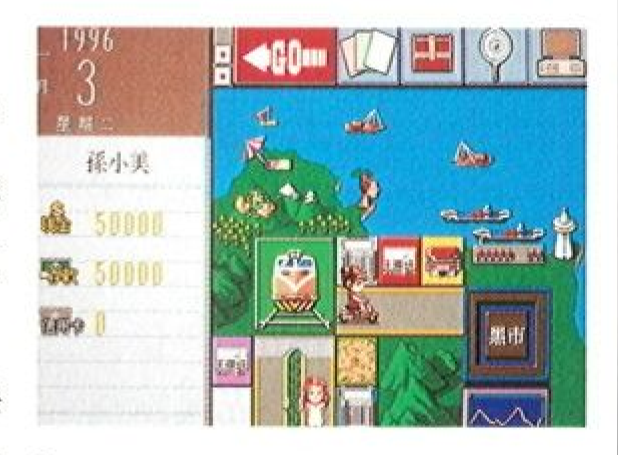
松崗

- 記憶體：8MB
- 音　效：S/A/G
- 顯　示：V
- 類　型：冒　險
- 發　行：光碟版
- 售　價：840元



大富翁 3

大富翁系列的作品，在國內堪稱爲益智遊戲的經典名作，在這套大富翁 3 中，製做小組又加入了許多新的 IDEA ，讓玩家有更多元化的發展，可以盡情的在遊戲世界中建立屬於自己的王國；輕鬆活潑的音樂，事件發生時搞笑的串場語音，可愛逗趣的人物，簡易的操作介面，是一款適合全家大小，男女老少共同奮鬥廝殺的遊戲，看看誰才是眞正的大富翁。



大宇

- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：益智
- 發　行：光碟版
- 售　價：630元

新狼人摩天樓

話說在〝色奴〞這新興大樓共十餘層，二十多棟大樓，而每棟的樓頂始終吸引著男子們的暇想、好奇而隨之救生梯一步步的向頂樓一探究竟的狂烈慾望以及向偷窺挑戰的衝動！因此〝色奴之狼〞（就是玩家您啦！），爲了解開這個秘密而奮勇向上，於於是一場絕倫的遊戲即將登場…接下來的任務就交給您了！您會遇到一些挫折，驚心險境，但憑您的意識力，終能完成任務！



莎莉

- 記憶體：4MB
- 音　效：S\A\G
- 顯　示：V
- 類　型：益智動作
- 發　行：光碟片
- 售　價：490元

賊佳拍檔

特殊的動作、冒險、益智遊戲，這次您扮演的是兩個有點壞又不太壞的角色，您要善用智慧和他們特殊的技巧，來洗清被誣賴的罪名，在您進行遊戲時，不僅腦筋要動的快，連手的反應也不可以怠慢喔！而且思考的方向也不可以侷限在一個圈圈裡，可以試著將平常想像不到的物品結合在一起，或許就是幫助您過關的要件。



歡樂盒

- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：冒險
- 發　行：磁片版
- 售　價：540元

模擬總統大選

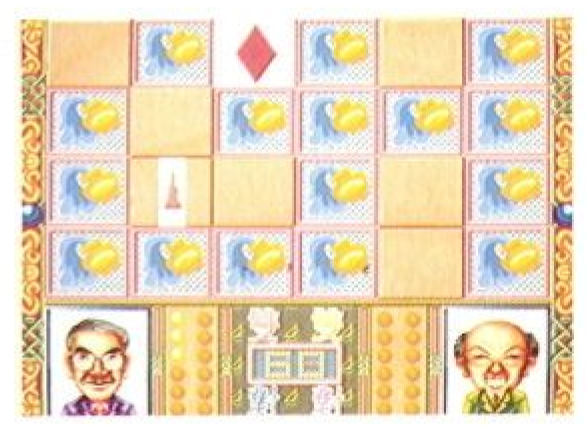
當總統是不少人小時候的夢想吧！現在您可以藉由模擬總統大選來一圓您的美夢，在遊戲中，您可以熱烈的體會出時局的震盪，敏感的政治情勢；如何爲自己建立清新的形象、運用您的謀略、規劃您的政見、施展您的抱負，得到選民的支持，贏得這場勝利；現今最熱門的話題搬上電腦螢幕，而您要如何取決之，就要好好思考一番了。



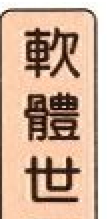
軟體世界

- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：SV
- 類　型：策略
- 發　行：磁片版
- 售　價：670元

綜藝大進擊



共由七種不同的小遊戲所組合而成的，不僅要考驗玩家的智商，更要測試您的反應，遊戲提供了五種不同的難易程度來供玩家選擇，還設計了雙人模式，讓玩家可以進行對戰；綜藝大進擊中每個人物都有其特殊的配音，音效也配合發生的事件適時地表達出來，除了有許多造型討喜的人物，還有許多可愛的動畫，讓遊戲增色了不少。



軟體世界

- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：益智
- 發　行：磁片版
- 售　價：480元

鐵甲旗艦



『鐵甲旗艦』是由一位具有豐富航海經驗的鐵面船長所指揮、海艦上的成員都秉持著冒險海精神前往未知海域出航，並收集有關古代傳說的各種情報，尋找古代文明遺跡。航行過程中有精彩刺激的驚險劇情，撲朔迷離。當然，海賊、獸、敵軍之艦艇以及不明飛行物之攻擊、各式各樣的困難都得靠您一一去解決，去完成！

華藝國際

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：冒　險
- 發　行：光碟版
- 售　價：600元

華麗人生 2



一個類似大富翁的棋盤遊戲，藉由您轉盤所出現的數字，會遇到女孩子們，將她們納入旗下，善用謀略經營屬於自己的店鋪，還可以自己命名喔！可也別忘了要善待她們。遊戲中穿插著許多的特殊事件，有藉由轉盤數字合併所產生的狀況，也有自己走到的突發情形；遊戲還設計了可以關閉 H 畫面的選項，玩家可自行斟酌。

天堂鳥

- 記憶體：590KB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：益智
- 發　行：光碟版
- 售　價：660元

創世聖戰



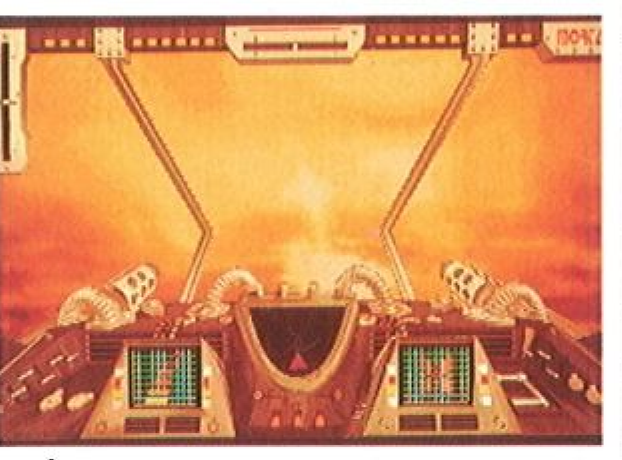
充滿神話風味的遊戲，劇中人物相互糾結的情感，卻都逃不過命運的枷鎖，是一款由 PC 98 所移植的模擬遊戲，華麗的遊戲場景，登場的人物超過百名，戰鬥以即時畫面表現，遊戲中以北歐神話為背景；進行遊戲時，人物可藉轉職來強化屬性，提昇等級，而日夜的變化及氣候的差異，可以影響戰術的成敗，也增添遊戲的耐玩性。

精訊

- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：策略
- 發　行：磁片版
- 售　價：700元

聖戰捍將

CYBWAR



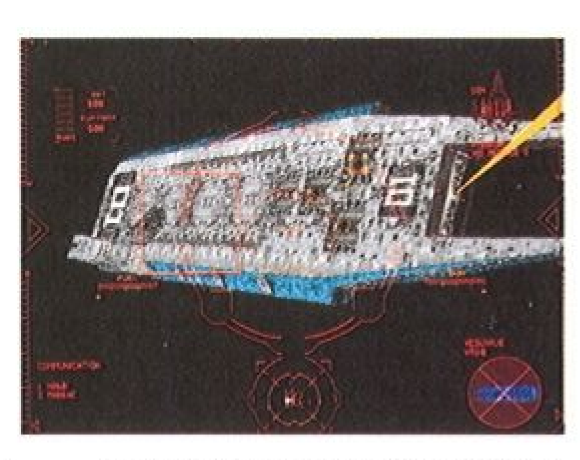
最邪惡的陰謀，最神聖的任務—聖戰捍將，天空城因女王 Kelly 被 Vince 博士綁架而即將面臨解體的命運…而女王 Kelly 也因遠離天空城之鑽，而身體日漸虛弱即將死王亡…天空城很久以來，傳說將有一位英雄會出現，並解救她們，而這位英雄…就是你！

彩虹

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：3D射擊/解謎
- 發　行：光碟版
- 售　價：840元

銀河飛將Ⅳ

WING COMMANDER Ⅳ



在『銀河飛將Ⅲ』推出短短一年多之後，ORIGIN 再耗鉅資推出的『銀河飛將Ⅳ』果然是不同凡響，它的成就使得遊戲不再只是遊戲而已，更像是一部壯闊激昂的互動電影，令所有的飛將迷再次震撼不已。不過，高檔的硬體要求，可能使得一些配備比較陽春的玩家，將再度投下大筆的經費提昇配備，但值得的。

憶弘國際

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類型：動作射擊
- 發　行：光碟版
- 售　價：1750元



隨著日子的流逝，爆笑水滸傳也接近了完成階段。這回且讓我們單刀直入地談談『爆笑水滸傳』的遊戲規則及其他設計：

關於遊戲的內容

林沖、宋江、魯智深、武松、扈三娘、孫二娘、潘金蓮、陸謙、高衙內、高俅…試想這 10 個人在一起會爆出什麼趣事？兩種模式中，你都可以任選電腦對手。



【單場模式】

在十人中最多可有五人一起進行遊戲，並可以任意選關。

【劇場模式】

第一關▶「歡樂梁山泊」。

競爭角色：林、宋、魯、武、扈、孫。

第二關▶「問鼎中原」。

競爭角色：林、宋、魯、武、扈、孫、高衙、潘，魔王為陸謙。

第三關▶「京城伐高俅」。

競爭角色：林、宋、魯、武、扈、孫、高衙、潘、陸，魔王為高俅。

玩家從競爭角色中挑選欲扮演的對象，若玩家獲得冠軍，便可以進行下一關。被淘汰者無須扼腕，託冠軍玩家的福（如果有的話），在下一關中，仍可挑選扮演冠軍以外的角色，但是開始時擁有的金錢和武將都會比較少。若是沒有冠軍玩家產生時，就得重來了！

『爆笑水滸傳』提供三種等級：癡呆、正常、兇狠。癡呆級是提供給不想遭遇挑戰，而希望一路勢如破竹的玩家所設的，癡呆指的可不是玩家哦，當然是電腦啦！正常及兇狠的等級，則是供給希望正常進行以及有自虐狂的玩家玩個過癮。在兇狠級的難度裡，電腦扮演的 NPC 角色，將會有突出的個性，你可別懷疑電腦角色貫徹執行他們個性的決心哦！



可從十名角色中挑選出你的代表



詼諧逗趣的角色造型



多采多姿的地圖畫面

在『爆笑水滸傳』中，玩到沒錢也可以繼續進行，端視你的債主是誰。換句話說，失敗條件是破產（負債大於財產總值）而非倒閉（現金週轉不靈）！若你向銀行購地卻發生現金不足，或因事件欠銀行的錢，銀行還是可以借貸給你，期限是一年，條件是一要有足額的抵押品，例如房地產或甚至武將！借貸在年底結算時討回，若你那時還是沒錢，

銀行可是會不留情地將你的抵押品折價求現哦！這一點倒是和大富翁遊戲中，時時有地產大王因為現金不足而宣告倒閉的狀況不同，孰優孰劣，就由玩家評斷了！所以擅於利用借貸的玩家也可能異軍突起，反敗為勝呢！



相當於卡片的符牌，可以使用在棋盤或戰鬥中。這一次增加了許多匪夷所思的功能，包含可以和最有錢的君主調換財產的逆轉牌，但是對方若有反逆轉牌，你可千萬睜大了眼睛，否則只是提早破產而已。

有收集卡片習慣的玩家有福了，『爆笑水滸傳』中有包含建設、國防等七種基礎牌，若你收集到特定的幾種組合，電腦會提示你可以使用在視界範圍內，將你在該區域的某種事業全部提升等級；即使你不用，單張的基礎牌也都各有功能。另外水壺神也是本遊戲的特色之一：這位先生闖場的方法很絕，就是要你在幾個回合之內要購地、戰鬥、破財、創業、或甚至陷害他人等等。你若成功地執行他的命令，“好康耶”就來了！特定回合數內購買任何東西都免費，得錢財變三倍…但失敗的話，你可以想像大概是會“粉慘”了！因此自認有能力可以執行水壺神一切命令的玩家，可以善用「預約壺神」這張王牌。嘻！



趣味十足的戰鬥畫面

上次提到的鴻門會，由於程式師研發了最短路徑的演算法，再加上到叉路時，可由玩家任選方向，且電腦會提醒你那個方向是最短的捷徑，而大大地提高了遊戲的變化性和可玩性。因為，有時你走到叉路上，認為該走最短的路徑，但是剩餘的步數卻會使你踏上危險地帶（例如敵方的連鎖事業、或危險事件），而不得不繞路前進；然而是福是禍，誰又能確定呢，想想這是不是又增加了更多的變數呢？



各種令人發噱的事件畫面



在劇場模式中，從片頭到結尾共有四段將近十分鐘的卡通片，有專業的人聲配音、特殊音效及背景音樂，購買光碟版的您有福了！近年來捲起的狂熱復古風，也成了『爆笑水滸傳』的特色之一。想想看經搖滾化後有著挑釁氣息的「草螟弄雞公」，在雙方戰鬥中激起的幽默氣氛；在棋盤上遊走時撥放著進行曲風的「丟丟銅」，以及「馬車夫之戀」這些由獅子吼音坊改編的民謠音樂，你能不先聽為快嗎？

『爆笑水滸傳』結合了優秀的企劃、美術與程式人員，雖然要到三月底才推出，但是在“品質勝過一切”的自我要求下，相信玩家的等待將會值回票價的！






英雄聖戰



由美夢成眞工作室製作，精訊公司發行的R＋ SLG 「英雄聖戰」即將和玩家見面了，這是一片結合了壯大劇情、美麗畫面、簡捷系統的超級大作，玩家將扮演一位瀕臨亡國邊緣的公主，率領著部下和帝國軍以及魔物作戰，本遊戲較其它同類型的遊戲有諸多的不同之處，我們就來帶領玩家瞧瞧有那些不同吧！


過場動畫一景



公國曆前 200 年～公國曆前 100 年

浮在歐貝羅斯海上的陸地，由於知識不足，仍不爲人所知。

公國曆前 99 年～公國曆前 20 年

帝國的航海技術開始發展，而後在公國曆前 30 年（帝國曆427年）時，一位航海家哈姆第・亞休・卡斯特羅普發現了一片新的陸地，而以自己的姓氏將其命名爲－「卡斯特羅普大陸」，但是由於島上魔物甚多，故大約十年左右的時間沒有人來開發這片美麗的陸地。

公國曆前 19 年～公國曆前 3 年

帝國在此時由於資源不足，而想要開發卡斯特羅普大陸，就在公國曆前 19 年（帝國曆438年）時，派兵和魔物交戰，在特里斯坦將軍的率領下，五年內把大陸內所有無法和人類和平相處的魔物，趕到希多拉島上，由一位大賢者將這些魔物盡數封印，而後就以討平魔物的特里斯坦將軍爲第一任大陸總督，進行開發資源的工作。



特殊的 45° 視角

公國曆前 2 年～公國曆元年

帝國發生內亂，因而增加對卡斯特羅普大陸上居民的稅收，引起居民不滿，，此時的大陸總督特里斯坦趁此機會宣布大陸獨立，成爲卡斯特羅普公國，更改帝國曆 457 年爲公國曆元年，並全面降低帝國統治時期的稅收，使得大陸的居民擁立他爲第一任公國國王，是爲特里斯坦一世。

公國曆 2 年～公國曆 179 年

當帝國的內亂平息後，自然不能忍受卡斯特羅普大陸的獨立，於是在公國曆 4 年（帝國曆460年）派兵征討，但在提菲雷特平原遭到公國軍的圍攻而導致全軍覆沒，而後帝國在一連串對公國軍的戰爭中失利，國力損耗過鉅，因而在公國曆 6 年（帝國曆462年）和公國簽定和約，並協議雙方的通商規則，此後的 170 年間，雙方並沒有發生很嚴重的衝突，都很和平安祥的渡過了。

作者：小土豆

壯大的故事內容

看過上面的『公國紀事介紹』後，是不是感到了製作群編寫故事的用心呢？沒錯！這就是本遊戲的特徵－突破一般傳統R＋SLG劇情不足的缺點，這是因爲製作群認爲：如果R＋SLG沒有完善的劇情架構的話，那不就變成純SLG了嗎？爲了強化遊戲的RPG要素，故特別在劇情方面下了一番功夫，採用如同超任上「皇家騎士團二代」般的注重劇情方式，讓玩者深切的體驗劇中人物的互動關係，而不單只是打打殺殺的戰棋遊戲而已。



使用攻擊性道具
道具顯示視窗

本遊戲在劇情方面因爲特別加強，所以爲了配合這一點所必需強化的，就是過場的畫面，由各個角色的動作以及華麗的動畫演出之中，方能讓玩者完全地、詳細地瞭解劇情的安排及角色的特性，也讓玩者能在電腦上看到如遊樂器般的動畫效果，是一個卡通式的R＋SLG遊戲；不過爲了設計大量的過場動畫，製作小組也煞費了苦心，努力的想將遊戲的理念、劇情的高潮起伏、劇中人物的特殊風格等等，表現在動畫之中。

強力的戰鬥系統及畫面


造成天崩地裂的魔法

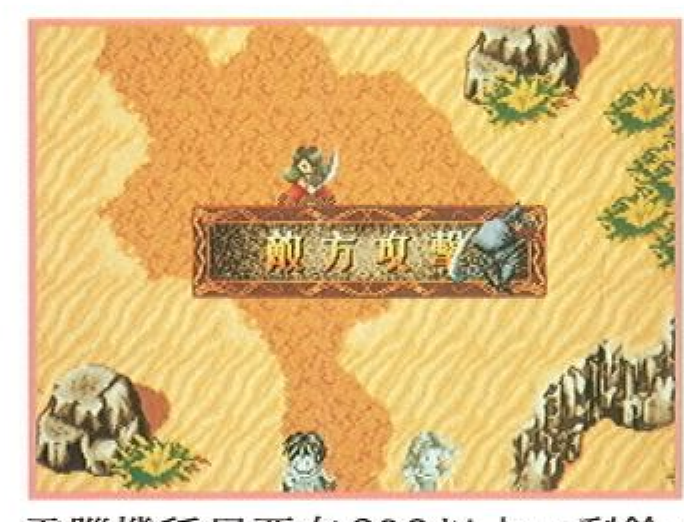
當然，本遊戲也並不只有劇情及過場畫面特殊而已，其實「英雄聖戰」這套遊戲最大的特點，其實應該是戰鬥的畫面才對，爲什麼呢？因爲本遊戲的戰鬥畫面是以小人物在捲軸背景上的活潑動作爲特點，而這方面是採用和超任同名的作品「英雄聖戰」一樣的方式，但是遊戲實際的效果保證決對不會比遊樂器上所表現出來的遜色，在特多層的卷軸背景表現下，甚至連遊樂器都要望塵莫及，這就是本遊戲的最大賣點，尤其是在使用必殺絕技時的超炫麗畫面，更會讓玩者有震撼人心、嘆爲觀止的驚豔之感。

親切的操作介面



必殺技的選擇視窗

「英雄聖戰」在系統上的最大特色，不外乎是親切的操作介面，除了一般R＋SLG所應具備的基本系統外，本遊戲不論是以滑鼠或鍵盤，都可以輕鬆的操控遊戲，甚至您想同時使用兩者來控制，也能簡單上手，如此親切的操作介面，實爲製作人員爲玩者細心著想的成果。



回合切換畫面

有了方便的操作介面，再加上陽春型的機種即可上手玩遊戲，實在是一大福音吧！您的電腦機種只要在286以上，剩餘560KB的傳統記憶體即可執行本遊戲，完全不須要讓初學的玩者，費力的去更改CONFIG檔的設定，相信對玩家來說，也算是一個很大的方便。

至於戰鬥方面，除了有方便的敵我一覽表之外，在控制我方各種動作時，由於程式設計師的努力，使玩者不會有難以控制的感覺；而敵人AI的設計更是一絕，敵人的思考速度相當快，決不會有龜速的感覺，所以囉！保證絕不會讓玩家覺得簡單好過，必定要經過一番深思熟慮之後，方能擬定萬全的對策，才能擊敗敵人，獲得勝利。在戰鬥結束之後，全區域的大陸地圖更是爲了配合壯大故事所生，讓玩者看到有如模型般的地圖，實爲全體美工人員通力合作的結果，亦不是其它同類型的遊戲所能媲美的，在商店中的買賣也是在地圖畫面上完成的，很特別吧！總之，本遊戲在各方面的表現，必定能讓玩者感到全體製作群的用心。

銀河飛將IV

自由的代價

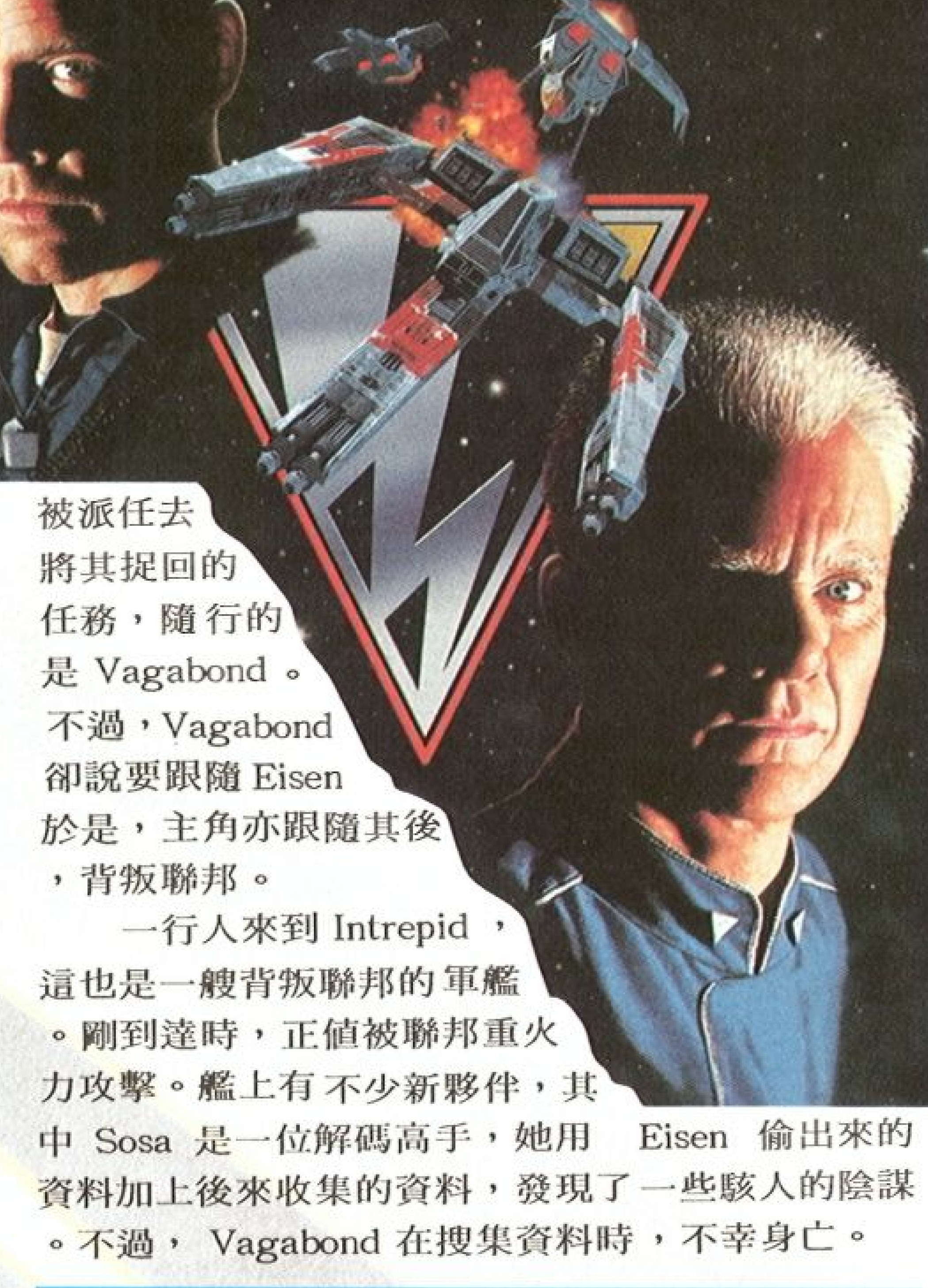
在寂靜的太空，三架 Hellcat 戰機正護送一艘醫療太空船在星際中航行。忽然出現五架隱型戰機，將三架護航戰機全數摧毀，就連彈射出來的飛行員也遭其毒手。「給不明接近戰機，這是一架毫無武裝的醫療運輸鑑…你們必需馬上停火」不料，來襲戰機自稱爲 Border World 的軍隊，並且向該艘運輸艦發射一種叫 Flashpak 的新型武器。這種武器會在幾秒內使艦內溫度上升數千度，於是，刹那間，整艘運輸艦上的人全部死亡，「我稱這爲成功的實驗，我們走」來襲戰機隊長冷酷的拋下這一句話。

以上就是玩家們期待已久的銀河飛將IV，部份片頭劇情簡介。筆者一向認爲， Origin 是業界領導技術潮流的公司，如今，銀IV的推出再次證明了這一個事實，並且爲互動式電影的標準，又創造了一個新的里程碑。本遊戲的電影採用了 35mm 的膠捲拍攝，並且放棄藍幕製作，而採用眞實的電影道具。因此，電影的眞實度及流暢度眞是前所未有的優良，在音效方面，銀IV採用了杜比環繞音效，其立體效果，眞是無法言喻。筆者把 Vivid 3D 打開，反而會降低其效果。

在銀河飛將IV中，劇情精彩緊湊。主角從一開始爲聯邦作戰，到背叛聯邦，直到查明事情眞象，並且在星際參議院中揭發眞象。其中劇情大出意料之外，不過整體來說，倒像一個令人拍手叫好的電影。

主角自從與 Kilrathi 之戰結束後，便隱居並成爲一名農夫。一日， Maniac 相約於酒吧見面，並告訴主角他被招回軍隊。由於近日來星際恐怖行動不斷，因而需要借助其力量來調察事情眞象。

遊戲開始時，主角與昔日老戰友兼上司 Eisen搭擋，極力的調查這些恐怖份子的行動。在艦上不只有 Eisen ，還有 Maniac 及 Vagabond ，並且增加了一位剛 從軍官學校畢業的 Catscratch 。一開始時，主角就發現事情並不如表 面上這樣單純。不久，聯邦新調任的人被派來代替 Eisen 的位置。 一日，主角發現 Eisen 與 Maniac 一同潛逃，而且主角被派任去將其捉回的任務，隨行的是 Vagabond 。不過，Vagabond 卻說要跟隨 Eisen 於是，主角亦跟隨其後，背叛聯邦。



一行人來到 Intrepid ，這也是一艘背叛聯邦的軍艦。剛到達時，正值被聯邦重火力攻擊。艦上有不少新夥伴，其中 Sosa 是一位解碼高手，她用 Eisen 偷出來的資料加上後來收集的資料，發現了一些駭人的陰謀。不過， Vagabond 在搜集資料時，不幸身亡。



後來收集了很多有利資料，而且得到昔日令聯邦害怕的 Kilrathi 隱型技術，以及搶來的聯邦武器與戰機。種種的證據顯示，是 Tolwyn 司令在幕後搞鬼，因此，在一番作戰之後，主角飛回星際參議院，將其惡行揭發，並使其受到制裁。

以上僅是遊戲的大綱，實際上的劇情發展相當緩慢，且有不同任務穿插其中，不過，我們已能看出銀IV精采的故事了。



以下代號：以0最低，以2最高

代號	Maniac
原名／職位	Major Todd Marshall
積極度	1
開火方式	看到敵人就瘋狂掃射
膽量	0
飛行技術	2
準確度	2
服從度	0
愛說話的程度	2

Maniac與主角在軍官學校時已是舊識，他的飛行方式與一般人不同，為人亦是瘋瘋癲癲。他那種看到女人就想與其搭訕的個性幾乎使他在校園時被退學。

代號	Vagabond
原名／職位	Lieutenant Winston Chang
積極度	1
開火方式	看到敵人就瘋狂掃射
膽量	1
飛行技術	2
準確度	2
服從度	2
愛說話的程度	2

Vagabond 是在 T.C.S. Vistory上與主角認識的。他是一個善於觀察的人，而且是數一數二的飛行員。只要看到一個手裡拿著一撲克的，就知道是 Vagabond 了。

代號	Catscratch
原名／職位	2nd Lieutenant Troy Carter
積極度	1
開火方式	看到敵人會謹慎開火
膽量	1
飛行技術	2
準確度	1
服從度	2
愛說話的程度	1

Catscratch 正好在與Kilrathi之戰結束後畢業，是一位很有衝勁的新人。他一直在等待能夠證明自己能力的機會。

代號	Hawk
原名／職位	Colonel Jacob Manley
積極度	2
開火方式	看到敵人會瘋狂開火
膽量	2
飛行技術	1
準確度	2
服從度	2
愛說話的程度	1

擁有戰鬥天份的男人，幸而在與 Kilrathi 之戰後，又發生了這許多事，不至於讓他無用武之地。

代號	Seether
原名／職位	不明
積極度	2
開火方式	看到敵人會瘋狂開火
膽量	2
飛行技術	2
準確度	2
服從度	0
愛說話的程度	2

一個充滿神秘感的男人，每次出征，必是勝利而歸。他不從事娛樂，窮極一生研究與戰爭有關的事物。

代號	Panther
原名／職位	Colonel Tamara Farnsworth
積極度	1
開火方式	看到敵人會謹慎開火
膽量	2
飛行技術	2
準確度	1
服從度	2
愛說話的程度	2

較喜愛一步一步的計劃，而不是全盤推演的戰局。她對待下屬的方法使她廣受部下喜愛。

部份戰機介紹

Bearcat



等　級：重型戰機
製造廠：Douglas Aerospace
長　度：27M
重　量：14 噸
最大速率：550Km/s
最大後燃器速率：1400Km/s
最大後燃器加速度：1200Km/s^2
最高側旋速度：90 度/s
最高正旋速度：80 度/s
最高迴轉速度：90 度/s
防護罩：280cm
裝　甲：前後：150cm
左右：150cm
武　器：4 管速子炮
飛彈誘導物：24
超空間跳躍：無

Vindicator



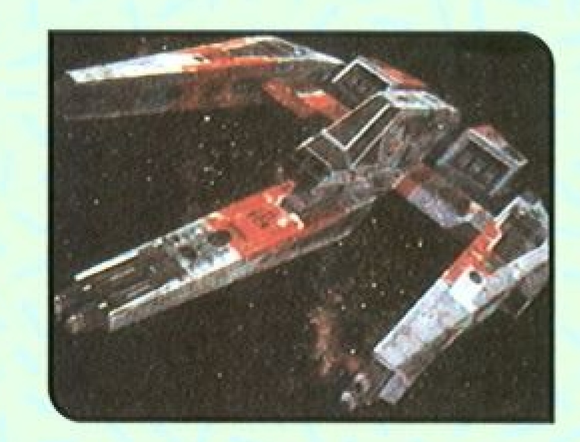
等　級：中型戰機
製造廠：Murphy Labs
長　度：20M
重　量：16 噸
最大速率：400Km/s
最大後燃器速率：950Km/s
最大後燃器加速度：700Km/s^2
最高側旋速度：50 度/s
最高正旋速度：50 度/s
最高迴轉速度：50 度/s
防護罩：250cm
裝　甲：前後：150cm
左右：150cm
武　器：2 管雷射炮
2 管光子炮
後方武器：1 管雷射炮
1 管拖曳光束
特別武器：2 管吸能量雷射
2 管暴風炮
飛彈誘導物：24
超空間跳躍：無

Dragon



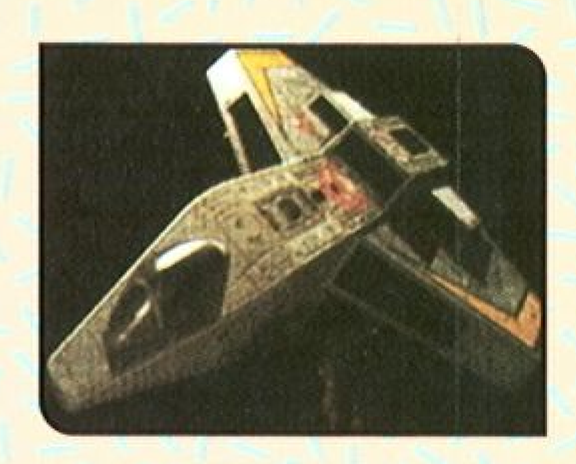
等　級：重型戰機
製造廠： Black Lance
長　度：40M
重　量： 26 噸
最大速率： 500Km/s
最大後燃器速率： 1200Km/s
最大後燃器加速度： 900Km/s^2
最高側旋速度： 60 度 /s
最高正旋速度： 75 度 /s
最高迴轉速度： 60 度 /s
防護罩： 500cm
裝　甲：前後： 300cm
　　　　左右： 300cm
武　器： 2 管速子炮
　　　　2 管等離子炮
　　　　2 管分裂炮
飛彈誘導物： 24
超空間跳躍：有

Banshee



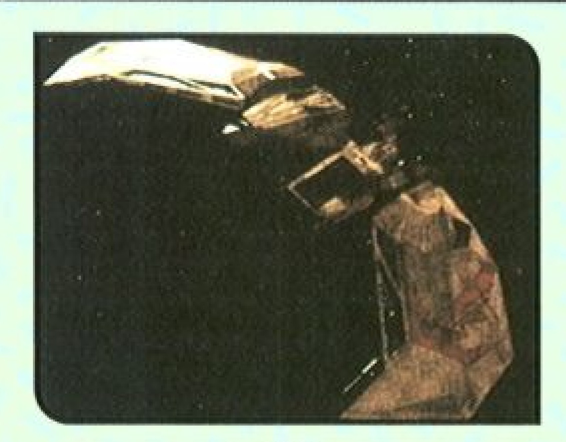
等　級：輕型戰機
製造廠： Verier Underground
長　度：23.5M
重　量： 18 噸
最大速率： 500Km/s
最大後燃器速率： 1300Km/s
最大後燃器加速度： 900Km/s^2
最高側旋速度： 100 度 /s
最高正旋速度： 70 度 /s
最高迴轉速度： 100 度 /s
防護罩： 250cm
裝　甲：前後： 80cm
　　　　左右： 80cm
武　器：4 管雷射炮
特別武器： 2 管吸能量雷射
　　　　2 管散彈炮
飛彈誘導物： 16
超空間跳躍：無

Hellcat



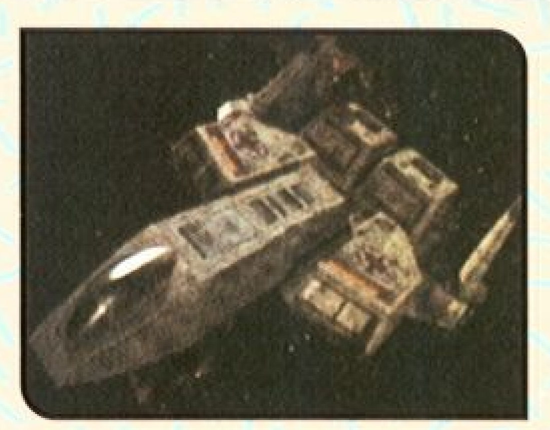
等　級：中型戰機
製造廠： Douglas Aerospace
長　度： 27M
重　量： 14 噸
最大速率： 420Km/s
最大後燃器速率： 1200Km/s
最大後燃器加速度： 900Km/s^2
最高側旋速度： 60 度 /s
最高正旋速度： 60 度 /s
最高迴轉速度： 60 度 /s
防護罩： 250cm
裝　甲：前後： 100cm
　　　　左右： 80cm
武　器： 2 管粒子炮
　　　　2 管離子炮
飛彈誘導物： 24
超空間跳躍：無

Dralthi



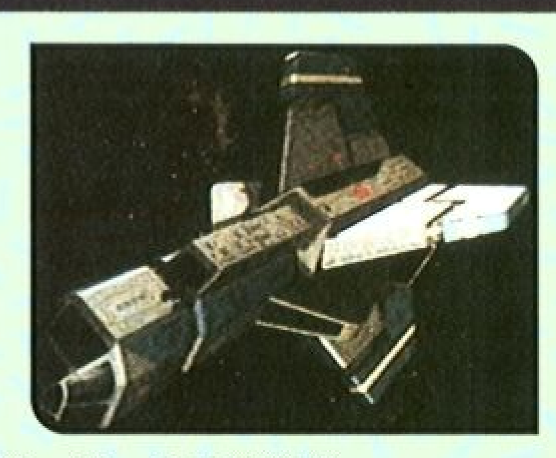
等　級：中型戰機
製造廠： ??
長　度： 31M
重　量： 15 噸
最大速率： 430Km/s
最大後燃器速率： 1100Km/s
最大後燃器加速度： 800Km/s^2
最高側旋速度： 55 度 /s
最高正旋速度： 65 度 /s
最高迴轉速度： 55 度 /s
防護罩： 120cm
裝　甲：前後： 80cm
　　　　左右： 60cm
武　器： 2 管粒子炮
　　　　1 管光子炮
飛彈誘導物： 6
超空間跳躍：無

Excalibur



等　級：重型戰機
製造廠： Douglas Aerospace
長　度：32M
重　量： 18 噸
最大速率： 500Km/s
最大後燃器速率： 1300Km/s
最大後燃器加速度： 1100Km/s^2
最高側旋速度： 70 度 /s
最高正旋速度： 75 度 /s
最高迴轉速度： 70 度 /s
防護罩： 250cm
裝　甲：前後： 110cm
　　　　左右： 110cm
武　器： 2 管速子炮
　　　　2 管離子炮
飛彈誘導物： 16
超空間跳躍：有

Longbow



等　級：魚雷載運機
製造廠： McCall Industries
長　度： 38M
重　量： 22 噸
最大速率： 320Km/s
最大後燃器速率： 700Km/s
最大後燃器加速度： 500Km/s^2
最高側旋速度： 30 度 /s
最高正旋速度： 40 度 /s
最高迴轉速度： 30 度 /s
防護罩： 500cm
裝　甲：前後： 300cm
　　　　左右： 300cm
武　器： 2 管速子炮
　　　　2 管質子炮
飛彈誘導物： 24
超空間跳躍：無

專·題·企·劃

年度風雲主角—WINDOWS 95



沒聽過 WINDOWS 95 ？你落伍了！

自從 MICROSOFT 的 WINDOWS 95 以 CHICAGO 之名在新聞媒體出現後，各電腦專家們莫不緊張萬分；因為這套新一代的視窗系統，將有可能取代使用已久的DOS及WINDOWS 3.1系列，而成為新一代的作業系統標準。在 MICROSOFT 的強力宣傳造勢之下，WINDOWS 95 在推出之後，果然在世界各地引起了極大的震撼，在發行的前一天夜晚，各經銷點的店面已經排滿了購買人潮，由此可知其魅力。

不過…

和 WINDOWS 95 同為競爭對手的 OS/2 ，倒底孰優孰劣？與 WINDOWS 95 同為年度熱門話題的網際網路(InterNet)，你可知道它們之間的關係？在 WINDOWS 95 推出之後，有多少好用又方便的共享軟體出現？以下就由本刊的特約作家一一為你介紹。



企劃編輯：李永治



當OS/2遇上WIN95

作者：Gorden.Peng

當windows 95正在軟體市場上如火如荼推出時，在個人電腦上的 32 位元作業系統其實早已經推出多年。早在 1987 年，IBM與 MicroSoft 公司就已經共同發表了要取代 MS-DOS 的新一代作業系統，稱為 OS/2 1.0 版，意即〔第二代作業系統〕；到了 OS/2 1.2 版，新增了有別於MS-DOS的 FAT 檔案格式之「高效能檔案系統」(High Preformance File System ；簡稱HPFS)。但在此時IBM與 MicroSoft 對於 OS/2 的未來發展與前途的看法有了歧見， MicroSoft 公司毅然退出 OS/2 的專案計劃，留下IBM獨立研發更穩定的 OS/2 1.3 版。但此時的 OS/2 因其合作市場策略的考量，使得 OS/2 只能在相當嚴格的環境下才能順利執行，因此連帶的使其銷售狀況不儘理想。到了 1995 年初，IBM推出功能更強，安裝更容易，相容性更高，使用者介面更親和的 OS/2 Warp V3.0 版，試圖扳回個人電腦的作業系統市場。

就在IBM全力發展 OS/2 的同時，MicroSoft 公司亦正全力的推展其 WINDOWS，其WINDOWS 3.1 更是風靡全世界；但是WINDOWS 3.1 並不是一套作業系統，其作業模式也只有16位元，而且常常會出現莫名其妙的「當機」現象，可以說穩定性相當差。雖然如此，其銷售量卻遠超過 OS/2 ，支援的軟體開發商也多的不得了。趁勝追擊的 MicroSoft 公司，於1995年11月推出眞正 32 位元的作業系統WINDOWS 95，想要一統個人電腦的作業系統市場。

就使用者的觀點而言，我們究竟要選哪一套作業系統比較好呢？在你做出選擇前，讓我們先提供你一些資訊供你做參考：

1. 工作原理

A Windows 95

Windows 95在設計時，由於要顧慮到 Windows 3.x 的使用者及其衆多的16位元應用軟體，故做了許多妥協。基本上， Windows 95是一個具有 32 位元、優先權式多工及多執行緒的作業系統，它能執行那些運用 Win 32 API 程式介面的 32 位元軟體，並且可直接存取 32 位元毫無障礙的平面式的定址空間。如此可提高處理大量資料時的速度。

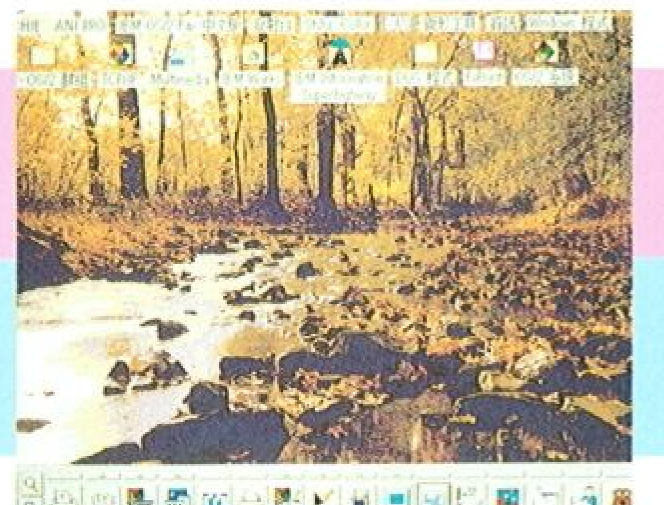


Windows 95犧牲最大的地方，在於 MicroSoft 決定要讓它與現有的16位元 Windows 應用軟體及在眞實模式下的驅動程式相容。這種作法雖然可以讓這套作業系統與現有軟硬體產品有較好的相容性，但在容納16位元軟體及眞實模式驅動程式的記憶體區域裡，卻沒有受到妥善的保護，有問題的軟體可能導致整個電腦當機。

在 Windows 95 內，每個 32 位元的應用軟體都可在自己專屬的定址記憶體空間內執行，但卻共用一份相同的 32 位元系統程式碼，因此這種工作方式仍然會讓一些設計不良的32位元應用軟體導致 Windows 95 系統當機；而所有的16位元應用軟體則仍然共用一個定址記憶體空間，並且仍然是使用 Windows 3.x 時代的「協同式多工」。因此其系統的不穩定性，似乎與 Windows 3.x 的時代差不多。

B OS/2 Warp 3.0

OS/2
的桌面



打從 OS/2 開始設計時，就被規劃為「優

先權式多工」、「多執行緒」的作業系統，因此它有極佳的記憶體保護措施，一般設計不良的軟體要讓整個系統當掉，是件很困難的一件事。 OS/2 Warp 3.0 是在 2.1 版的基礎上新增更多實用功能，及修改一些已知問題，同時提供更多周邊設備的支援。

在 OS/2 的作業平台上，你可以輕易地執行 DOS 的應用軟體、 Windows 的16位元應用軟體及 OS/2 的應用軟體，而且穩定性極高，不會動不動就當機。由於 OS/2 使用現存的 Windows 本身或是經由合法授權取得的程式碼，所以與大部分 Windows 的應用軟體都相處得很好，甚至在 Win-Os/2 上透過經修改過的 win32s ，也可以執行 32 位元的 Windows 應用軟體，如 32 位元版的 Freecell 就可以執行的很順利。 Windows 在 OS/2 上執行還可分成兩種模式：一爲「全螢幕模式」、另一爲「視窗模式」。若是全螢幕模式，則所有的 Windows 應用軟體是在共用的定址記憶體空間內執行的；若是「視窗模式」則會用無接縫的方式來執行 Windows 的應用軟體，並且在受保護的記憶體空間中擁有各自的 Windows 程式碼。如此，縱使有一個程式當掉了，也不會影響別的程式，你只要將當掉的程式關閉即可。



OS/2的系統設定組

OS/2 在「多工」及「系統保護」等功能上皆優於 Windows 3.x ，而且不在 Windows 95之下；雖然其應用軟體不及 Windows 來得多，但是相信只要IBM將身段放低一點，假以時日，應該有能力與 Windows 95 一較高低（指市場的占有率）。

2. 系統特色

A Windows 95

Windows 95並不是一套全新設計的 32 位元作業系統，而是從 Windows 3.1 漸漸演化而來的；在架構上雖有許多的改變，卻也保留了許多原來的特性。因此它可以說是一套混合式的作業系統，一方面能夠執行16位元的 Windows與 DOS 的應用軟體，另一方面又可以執行眞正的 32 位元軟體。歸納起來， Windows 95的特色有以下幾點：

①支援 32 位元多執行緒應用軟體。

②每個定址記憶體空間都受到保護（ 32 位元程式）。

③以優先權式的多工方式來分配 CPU 的時間。

④更廣泛並更有效率的使用 VxD 。

⑤使用更多 32 位元 Heap 來儲存系統資源資料結構。

而其缺點則是仍然無法有效的避免軟體錯誤所帶來的破壞。

B OS/2 Warp 3.0

OS/2 Warp 3.0 與 Windows 95 在其設計的架構上有許多相同之處，只是 OS/2 在一開始就沒有對16位元程式碼做出太多的妥協，因此在執行 DOS 、Windows及 OS/2 的軟體時，會比 Windows 95 更穩定，效率也會更好，當然保障也相對增加了。

OS/2 的特色可以從以下幾點來看：

①每個 32 位元軟體都擁有專屬的4GB定址空間，互不干擾，但可透過剪貼方式或 OS/2DDE 來進行資料的交換。

②其優先權式的多工也是採執行緒逐一對待方式， CPU 的時間不會一直被某一套應用軟體佔用，縱使該套軟體正在對磁碟進行讀寫動作。

③系統資源的運用比 Windows 95 更有效率，不會無緣無故就回報「系統記憶體不足，程式無法執行」的錯誤訊息，因爲 OS/2Warp 並不是像 Windows 95 一樣使用 64KB 的 Heap 來儲存系統DLL的資料結構。

④提供系統物件模型（SystemObjectModual ）及 REXX 語言（一種強大而易學的巨集語言）的服務，讓使用者輕易地可以建立起屬於個人風格的使用環境。

⑤可同時執行 DOS 軟體（在 DOS 虛擬機器中執行）、Windows16 位元的應用軟體（可選擇全螢幕模式或視窗模式）及 OS/2 軟體。

⑥提供有別於 FAT （ DOS 的檔案格式）的高效能檔案格式（ HPFS ），使硬碟的安全與效率提升更多。若遇見不正常關機，還會自動修復不正常的磁軌或檔案。

3. 系統需求與安裝

A Windows 95

雖然號稱只要 6 MB 的記憶體就可執行，卻需要有極大的耐性等候。如只想玩玩 Windows 95，而不會用到其他的應用軟體，則





8MB的記憶體再加上486 DX-100、250MB的硬碟就可以有很好的表現了；但是如果你想在Windows95上執行 Office95 或 CORELDRAW，那麼如果你沒有 16MB 以上的記憶體，就需要相當的耐性了。

在軟體安裝上比 OS/2 簡易且聰明許多，特別是配備多又複雜時，Windows 95 可輕易的幫你安裝好，此即 Windows 95 所強調的「即插即用」（Plug and Play）。整套 Windows 95加上Plus全部安裝完畢，如果順利的話需要三十分鐘（磁片版），因此最好能指定買光碟版，可以省下許多安裝的時間。所需要的硬碟空間則需 40MB 到 75MB 。

B OS/2 Warp 3.0

IBM 宣稱只要 4MB 的記憶體，即可讓OS/2 執行得很好；但如果你想執行 Windows 的應用軟體，建議你最好準備 16MB 的記憶體，否則磁碟交換檔的使用比率會相當高。一般 OS/2 對硬體的要求會比較嚴苛，一些有瑕疵的主機板或較少見的 CD-ROM 就有可能通不過 OS/2 的檢測。有人說台灣的機器要外銷歐洲時，歐方會要求我方必需要能順利執行 OS/2 及其應用軟體才能交貨。也就是說如果一部機器能順利通過 OS/2 的檢驗的話，就代表這部機器不錯。足見 OS/2 在硬體上的挑剔了。

OS/2 最為人詬病的一點，就是它的安裝程式似乎不比 Windows 95 來得聰明。雖然它是直接發售光碟版，在安裝的過程中，使用者若沒有一些經驗，還是很難安裝成功。特別是如果你想同時連上 TCP/IP 及NOVELL那可真不是普通的難。

OS/2 完整安裝需要 80MB 的磁碟空間，基本安裝也要 45MB 的空間。另外要注意的是，Warp 一共有四種類型的版本：

① OS/2 Warp 。
② OS/2 With Win-OS/2 。
③ OS/2 Warp Connect 。
④ OS/2 Warp Connect With Win-OS/2 。

所謂的 Connect 版本，是針對中小企業有網路需求者所設計的，其中文版正在製作中，不久即將問世。在台灣IBM推出所謂的 Full Pack版本，是已附上完整的 WIN-OS/2 中文版及英文版。亦即你不需安裝自己的 Windows，即能擁有完整的 Windows 環境，這套經過 IBM 修改過的 Windows，用起來比 Windows 3.1 穩定許多。可惜它只能在 OS/2 的環境上執行，你無法只單獨安裝 WIN-OS/2 。

4. 網路功能

時下 Internet 正如野火般的燒遍各地，因此一套新的作業系統如果不能支援 Internet，勢必會不合時宜。因此讓我們來看看這兩套作業系統在這方面提供了哪些服務。

A Windows 95

①如果你是在學校使用 Windows 95，你可以輕易地連上 Novell 及 Internet，甚至可以和同學的電腦相連。你也可以將自己的機器當作一台SERVER，供別人FTP或TELNET，不過在 Windows 95 裡的FTP和TELNET是陽春型的，功能並不多。

②如果你想在家裡透過 MODEM 連上 Internet，Windows 95 可以輕易的透過撥號網路達成任務。你可以選擇以 SLIP（所有工作由網路主機負責）或PPP（工作由你的電腦及網路主機分擔）的模式來連線。

③連上 Internet 後你可以使用的工具程式有 W3 瀏覽器、郵件管理器、TELNET、FTP、PING、TRACERT 等。

以下介紹幾個有名的 Win95 W3 站，你可以透過 W3 瀏覽器到處遨遊一番，相信你會有不少的收獲。



WIN 95 中的另一套 W3 流覽器 HOT JAVA

在 WIN 95 中的 NETSCAPE

(1) WWW.WINDOWS95.COM

這是 Win95 的老東家，在這裡你可以得到 Win95 的最新消息及更新版資料。

(2) WWW.WINDOWS.MICROSOFT.COM

這個站比較偏向產品的介紹及相關新聞，特別會介紹在 Win95 下可用的軟體有哪些。

(3) www.process.com/win95/win95ftp.htm：

在這裡有許多你想 DownLoad 的檔案。

(4) www.zdnet.com：

這是網路電子雜誌站。

Windows 95的網路功能就為各位介紹到此，有興趣的讀者請趕快上線一遊吧！

B OS/2 Warp 3.0





如果你買的是 OS/2 Warp Full Pack版本，那麼你已擁有整套完整的 Internet 工具程式，其中包涵 W3 瀏覽器、TELNET、FTP、PING、郵件管理等。不過在安裝方面有幾個地方必需注意，簡單提示如下：

①一定要先安裝 MPTS，再安裝 TCP/IP。當 TCP/IP 安裝完畢後，記得要拷貝下列三個檔案到目的磁碟去：

請先將目錄切換到 BonusPak 光碟片 \TCPIP 目錄下：

① COPY AFINET.SYS X：\MPTN\PROTOCOL\

② COPY HINET.RSP X：\MPTN\ETC\

③ COPY HINET.CMD X：\TCPIP\BIN\

其中 X：是你安裝 MPTS 及 TCP/IP 的目的地磁碟機。

②設定撥號描述檔，在BBS上看見有許多人反應不曉得如何設定此檔，特別說明如下：

適用於HiNet

atz
OK
atdt 531-0103
Username ：
peng　　←請輸入你的使用者名稱
Password：
password　　←此行請替換成你自己的密碼
請輸入選項（Please key-in your choice）→
ppp

以上的描述檔適用於 HiNet 的連線，如果要連接中山大學的 TaNet，請將其內容改成下列模式即可：

適用於中山大學的 TaNet

atz
OK
atdt 531-0103
NSYSU-TS2 Login：
ppp

編輯完這個檔案後（附檔名是 .RSP）請將其儲存在 \MPTN\ETC 子目錄下，現在你可以試試看 OS/2 的撥號網路了。

OS/2 在 Internet 上有名的 W3 站及 FTP 站簡單條列如下：

A. 提供 FTP Service 的地方（臺灣）

ftp：//NCTUCCCA.edu.tw/Operating-Systems/OS2

NCTUCCCA.edu.tw 整理有關 OS/2 的檔案，包含中文版與英文版與其它完整的資訊…

B. 提供 WWW Service 的地方

(1) http：//www.lehigh.edu/~elf2/pharmacy/WarpPharmacy.html （特別推薦，美國）

本 WWW Service 提供極完全的 OS/2 資料，包含 Drivers、Patches、News 與更多的資訊，值得去看看。

(2) http：//ftp-cnpa.yzit.edu.tw/ （臺灣）

可以說是臺灣第一個關於 OS/2 的中文 WWW Server，提供各項 OS/2 的資訊。

(3) http：//ibmdb ② cc.nctu.edu.tw/ （臺灣）

IBM Taiwan 與交通大學合作計畫所提供的資訊。供DB2、Visualizer、VisualGen、VisualAge、FlowMark 等資訊。

總　結

Windows95在使用者介面上花了許多的功夫，盼望人人都能快速地學會電腦；MicroSoft 公司希望把現今的個人電腦變成像傻瓜相機（只要你會按快門，你就會照相）一樣的簡單使用，只要你會操作滑鼠，你就會使用電腦。雖然支援 Windows 95 的應用軟體多得數不完，但是整個系統的穩定度欠佳，卻也是使用者心中的最痛。

OS/2 則是一套歷經時間熬煉過的作業系統，系統穩定度是有目共睹的。但因其安裝程序較困難及支援開發應用軟體的廠商又少，特別是中文化的軟體，一直無法在國內打開市場，實在是一件相當可惜的事。盼望 IBM 能眞正放下身段，好好經營 OS/2 的市場，有競爭才有進步，這也才是使用者之福啊！

經由以上的介紹，你是否已經知道該如何選擇下一個作業系統了呢？事實上，沒有一套作業系統能滿足每一個人的需要，所以最適合你用的作業系統，就是執行你手邊現有的應用軟體時，表現最佳的作業系統，再加上一些硬體需求及相容性的考慮。你說是嗎？



透視Win95的網路能力

作者：Frank

MicroSoft 的 Win95 在甫推出後，受到了各大媒體的熱烈討論，而其中一項相當爲人注目的討論焦點，就是它的網路能力。MicroSoft 不斷地在各種場合把 Win95 捧得像是 InterNET 未來的新希望，雖然這是誇張的廣告手法，不過 Win95 在網路能力上的確有不差的表現（至少在一般使用者的應用範圍內，該有的功能一樣都沒少）。MicroSoft 在 Win95 中整合進了不少網路功能，可以讓不同領域的使用者都享受到網路功能的解決方案。在 LAN 方面，Win95 可以使用多種的網路卡，並且內建了包括 MS Client 及 Novell Client二大類型的客戶端程式，讓 Win95的使用者可以在 LAN 上使用網路卡來達成資源共享，或取用網路上各種伺服器的資源。而在 WAN 方面，Win95 也可以經由 Modem 來上線，或者是利用網路卡連接 InterNET，利用內建的 TCP/IP 傳輸協定支援及 Winsock 程式界面，可以讓使用者輕易地和 InterNET 連上線，並且可以配合以往所有在 Windows 下發展的 Winsock 程式使用，稱得上是『俗又大碗』。

另一版的 Windows for WorkGroup？

用過 Windows for WorkGroup 的使用者，對於 Win95 內建的資源共享應該不會陌生。藉由圖形式的設定，使用者可以很簡易地讓他人使用自己的電腦資源，在小型的 LAN 上，這是一項很簡便的功能；不過 Win95 和 Windows for WorkGroup 所不同的是內建了網路的部分，不用再像從前一樣在進入 DOS 時要先掛好 MS Client，而且 Win95 的 MS Client 在設定上比 DOS 下的方便得多了。加上這個功能的 Win95 就像是一台小型的伺服器一樣，可以讓指定的使用者來使用這台機器的檔案、印表機或光碟機；而這個資源共享是架構在和 Win NT 及 IBM LanServer 相類似的架構下（它們都使用架構在 NET BIOS<**註一**>之上的 Net BEUI 協定），因此除了 Win95 的使用者外，Windows NT 及 OS/2 的使用者，也可以使用到 Win95 分享出去的各種資源。同樣的，Win95 也可以使用 Win NT 及 OS/2 Warp Connect<**註二**>所分享出來的各種資源。

Win95是網路大鏢客？

對於已經使用了 Windows NT 來當成網路主要伺服器的使用者而言，Win 95 相當於一個很方便使用的客戶端。只要打開桌面上的『網路上的芳鄰』資料匣，就可以看到網路上所有正在運作中的伺服器，並且進行連線。如果要使用某一伺服器上的某一個檔案資源或印表機，Win95 也能以『捷徑』的方式來進行快速的取用。對於 Novell Server 及 LanServer 而言，Win95 在『網路上的芳鄰』的資料匣中也可以看到這些伺服器，使用者一樣只要點取想使用的伺服器，再把該伺服上的資源分配到本機這裡的磁碟機槽中，就可以順利使用檔案了（如果該項資源是印表機資源，則可以對映到本機的印表機埠）。想要在往後快速地使用到這個檔案或印表機的話，則可以把這個資源拉到桌面上做成一個『捷徑』，以後只要點取這個捷徑，系統就會自動地連上這項資源，可說是相當地方便。



Win95 的網路元件設定選單。Win95 將使用 Modem的撥號網路也視爲網路卡的一種，要使用 Modem上線別忘了在此設定。在撥號網路裝好後，別忘了再裝 TCP/IP 通訊協定哦！如果裝了 MS Client，在LAN上就可以使用檔案及列印分享（目前呈灰色不能使用）。

值得一提的是，Win95 資源分享的功能，並不單單只建立在 NET BEUI 這個傳輸協定上，使用 Novell 的 IPX 協定也一樣可以做到資源

分享的效果。不過使用了不同傳輸協定的機器，就沒有辦法看到對方了！除非你的 Win95 上安裝有多種的通訊協定。事實上， Win95 的網路架構（如表一所示），是容許在一張卡上跑許多個傳輸協定的。以筆者最常用到的狀況而言，通常在系統下最少都會跑 Net BEUI 及 TCP/IP 二種不同的傳輸協定（一方面要連接上 NT server ，另一方面則要接上 InterNET ）。有的機器爲了接上 Novell 的伺服器，另外還要再跑 IPX 傳輸協定。

應用程式	
MS or Novell Client	Winsock 界面
IPX or Net Beui 協定	TCP/IP 協定
NDIS Driver	

（表一） Win95 的網路架構示意

綜合了以上的介紹，讀者們不難看出 Win95 在 LAN 上的整合能力是相當高的。網路管理者可以輕鬆地把所有裝有 Win95 的工作站納入網域中管理（當然，要用得方便，還是得全套使用 MicroSoft 的網路產品）。每一台工作站除了可以方便地接上 Server 外，也可以當成一個小型的 server 。當然，在一個很小型的區域網路中，使用者可以只要投資很少量的錢，就得到相當不錯的網路工作環境，而不用再花費大量的金錢去管一台伺服器了。

在 WAN 的支援上， Win95 也內建支援了 TCP/IP 的傳輸協定，從此 WinTrumpet 就可以丟到一邊了。 Win95 對於 InterNet 的支援方面，仍然是使用 Winsock 的程式界面（**註三**），因此在以往搭配 WinTrumpet 使用的各種 Windows 應用程式，仍然可以順利地使用。 Win95 使用了 NDIS 的架構（**註四**），同時由於使用了標準的分層式網路驅動方式，因此使用者對於上網路的實體介質（**註五**）也就可以不用管那麼多了。不管您的 TCP/IP 協定是架構在網路卡下的，或者是 MODEM 下的，都可以方便地使用。要連接 InterNET ，使用者只要把『控制台』中的『網路』打開，並且在『通訊協定』的選單中裝上 TCP/IP 通訊協定即可。如果您上 InterNET 是使用 MODEM 的話，記得還要再加裝『 MS 撥號網路』！ Win95 將撥接網路（意即您的 Modem 加上 Slip or PPP 撥接器）也視爲一張網路卡，所以雖然是使用 Modem 上線，但是還是要在網路卡驅動程式的部分找到『撥號網路』並安裝上。

使用區域網路卡上 InterNET 的使用者，要記得將 IP 調整爲管理者分配給你的 IP ，並且把 Gateway 、 DNS 組態都調整好（相關資料請參見網路逍遙遊），這些都是 LAN 使用者相當熟悉的基本動作；而 Win95 特別值得一提的，是它把利用 MODEM 上線者所要做的一堆麻煩事都做好了，從前在 DOS 下要使用 Slip 或 PPP 上線算是一件不小的工程（只要看過筆者從前在網路逍遙遊中的示範，您一定可以了解），現在只要在『 MS 撥號網路』中，設定好您使用的 Modem ，並且輸入 PPP 或 SLIP server的電話號碼，（如果您要連接的 PPP 或 SLIP 撥接器要帳號和密碼，就在帳號和密碼欄中填好），再選定您的撥接器是 SLIP 或 PPP 模式，就可以上線來玩了。在使用 MODEM 的情形下， DNS 組態可以填入一台您知道的 Name Server 的 IP ，不一定要是撥接器所在區域網路內的 Name Server ，不過筆者並不鼓勵您這麼做，因爲速度上會變慢，除非您眞的不知道當地的 Name Server 是那一台，否則還是儘量使用當地的 Name Server 才是。



在撥號前要填入的除了有撥接器的電話號碼外，對於有使用者帳號及密碼的撥接器還要先填入您的帳號及密碼。

在撥號之後我們要做些什麼呢？答案很簡單：等！ Win95 在使用 PPP 或 SLIP 時，在接通後取得網路組態時有點 " 鈍 " ，可能要等上一點時間（大約在十秒左右），如果接上了，系統會把目前的網路情況列在表中，並且會列出連線開始到目前所經過的時間，方便您計算電話費。將撥號網路程式縮至最小，就可以開始玩 InterNET 了 !! （千萬別關掉！撥號程式一旦關掉就會立即斷線 !! ）如果電話正在忙線中，系統也會記得告訴您再試試其它的撥接器。



連線完成後，會顯示出目前的連線情況。包括了連線時間、連線使用的速率等。

一切都完成後，您就可以利用從前的所有



Winsock 應用軟體來上線了！包括了 CVTNET、 NETSCAPE 等軟體都可以使用。如果您是在『買了 Win95 之後，才開始學做網路人的』（借用某個汽車廣告詞一下），Win95 當然也提供了最基本的上網工具：telnet 及 ftp 二個程式。只要打開一個 DOS BOX，再輸入 telnet+ 目的地 IP ，或者是 ftp+ 目的地 IP （詳情可參考網路逍遙遊第一、二集中的介紹），就可以在 InterNET 上漫遊了。利用 telnet 可以隨時充時新知，而利用 FTP 則可以捉回最新最好的網路軟體！您可以不必再看著別人的好軟體而嘆氣了！（筆者可以保証，在一個星期內您的電腦上將放了許多又新又好用的連線軟體，就不必再使用 Win95 提供的最基本的單色 telnet 來連線了）。筆者在這裡也建議，爲了迎接網路多媒體的到來，及維護您使用 InterNET 的優雅心情，請您使用速度高於 14.4K Bps 的 Modem 上線，以免慢得讓您睡著了！

Win95 在 DOS BOX 中尙提供了其它網路軟體，用來查看目前的網路狀況（ UNIX 的使用者常用的大致都有），比如說 PING 可以看看目的地機器有沒有當機，或者網路有沒有斷線， NETSTAT 可以看看目前網路狀況，而 NSLOOKUP可以用 IP 查 host name ，或是利用 host name 查 IP 。如果要使用其它更多的功能， MicroSoft 另出了一套 MS Plus 給網路族們。不過站在網友的立場，我還是建議各位自己上網路找些 shareware 來玩玩就好！MicroSoft 所提供的軟體未必會比您在網路上找到的好用。如果不想再玩了，也請記得把撥接器關掉哦！不然電話費可是會很驚人的！

由 Win95 內建的網路能力，不難看出 MicroSoft 一 " 網 " 打盡的意圖及野心。身爲使用者的我們，當然也從中得到不少便利。當然，筆者想強調一點，就是目前世界上所有先進的 PC 作業系統都提供了和 Win95 差不多的網路能力，諸如BSD、 Linux 、NeXTSTEP及 OS/2 等都是，但是論及使用上的親合程度，Win95 就是個上上之選了，如果您是個想用 Win95 的玩家，不妨考慮一下順便購買一台 Modem，讓 Win95 內建的網路能力有所發揮！

註一： NET BIOS ，所謂 BIOS 指的就是基本輸出入系統（ Basic I/O System ），是操作硬體的最基本軟體；而 NET BIOS 協定對於網路硬體來說，就如同是 BIOS 對於電腦的地位。

註二： OS/2 Warp Connect 是 Win95 在 LAN上的勁敵，由IBM公司出品的 OS/2 Warp 原本只有附贈上 TCP/IP 基本套件（ IBM TCP/IP for OS/2 有六大套件，不過價格非常驚人），現在再加上如同 Win95 般可以把自己的資源和別人共享的功能及和 Novell、 NT Server 對等式的連線能力，就是 OS/2 Warp Connect 了。 Win95 和 Warp Connect 和 Windows NT 之間可以做到非常良好的資源共享，包括物件、檔案、印表機等。

註三： Winsock 可以說是一套程式設計的界面。 TCP/IP 是一套傳輸協定，但是空有傳輸協定而沒有標準的程式設計界面（如功能函數等），是無法開發許多應用軟體的；因此在許多作業系統下都有提供了 TCP/IP Socket ，利用它來當做程式設計界面。 UNIX 和 OS/2 用的是 UNIX 的 TCP/IP socket ，而 Windows 系統用的，就是 MicroSoft 制定的 Winsock 。簡而言之，對程式設計人員而言， Winsock 就像是一組提供網路功能的副程式（或函式），大家都使用這些函式來寫作網路應用程式，就是一套標準界面。 Win95 中對於 Winsock 的支援除了 32 位元的程式可用外，也支援16位元的舊程式，讓其可以使用 Winsock 。

註四： NDIS （ Network Driver Interface Spec. ）是一種網路卡驅動程式界面規格。一般網路卡驅動程式都是建立在某種協定上的，如 TCP driver 就是一旦載入後，網路卡就只能跑TCP/IP protocol ； IPX driver 載入後，除非再跑其它格式的轉換程式，否則就只能跑 IPX 通訊協定。而 NDIS 只是一種存取網路卡的最底層驅動程式規格，在 NDIS 格式的驅動程式上，可以跑許多種不同協定的驅動程式。當一張網路卡要跑許多種通訊協定時，使用 NDIS 驅動程式是個相當不錯的解決方式。目前 Windows NT 、 Win95 和 OS/2 都是使用 NDIS driver 的。

註五：實體界質： 在有關網路的教材中，一定會提到網路架構的分層，實體層就是最下方的一層。也就是進行網路連線的實體設備，如乙太網路卡、 Token-Ring 網路卡、 Modem等。在這上方另外還有六層，有興趣的讀者可以參考一下市面上有關網路技術的書籍。之所以要分層，是爲了達到在不同網路環境間做到相同的應用方式，比如說 TCP/IP 傳輸協定可以架構在 MODEM 上，也可以架構在乙太網路上，系統不用去管下層的是什麼東西，只要管傳進來的資料是不是 TCP/IP 封包，而應用程式只要管送進來的資料內容是什麼，分層負責，以減少開發網路系統的時間和精力。

WINDOWS 95 上的共享軟體

作者：俞伯翰

自從Microsoft推出Windows95之後，全球支援Windows95的各種軟體，便以極快的速度出現在市面上；除了商業軟體公司全力支援之外，在一般網路上或光碟常常出現的共享軟體及免付費軟體也不落人後。筆者爲各位讀者們選擇了一些有趣的或是加強Windows95功能，甚至保護你的電腦的共享軟體，並附上該軟體的網路取得位置，讓各位讀者在閱讀完本文之後，也能眞正體驗一下這些軟體的功能。

程式名稱： Quick View Plus
取得位置： http：//www.inso.com/pub/qvptrw32.exe
功能簡介： Quick View Plus是一個類似Windows95中所附的快速檢視軟體，它是一個百分之百的Windows95附加軟體，當你安裝之後，會自動的加在滑鼠右鍵所叫出來的選單中。它支援兩百種不同的檔案格式，可以讓使用者直接透過Quick View Plus去瀏覽檔案內容，而且也允許使用者去列印或擷取全部或部份的檔案到其他程式。Quick View Plus支援各式各樣的文件、試算表、資料庫、圖形檔、簡報軟體、壓縮檔等各類檔案，有了 Quick View Plus，既使沒有Word、dBase你也可以直接看DOC、DBF的內容，是一般應用及連上Internet不可多得的工具程式。

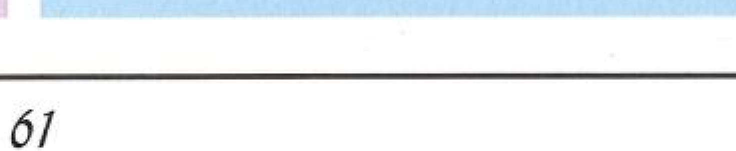
程式名稱： Winzip Install/Uninstall Component
取得位置： ftp：//ftp.winzip.com/winzip/beta/wzun95.zip
功能簡介： 這是一個附加在WinZipV6.0的安裝/反安裝軟體，你可以直接安裝在一個壓縮檔上的軟體，也可以在不想用時該軟體反安裝。使用 WinZip Install Component本軟體，給你一個試用壓縮檔內軟體的機會，當你不想用時，會將安裝時對系統所作的任何改變恢復成未安裝前的狀態。對於常常從網路上下載許多的Windows95軟體的讀者來說，實在是一個相當實用的好工具。

程式名稱： Netscape Navigator V2.0
取得位置： ftp.netscape.com/2.0/windows/n32e20.exe
功能簡介： 最受歡迎的全球資訊網瀏覽器（WWW Browser），全球佔有率70%以上，功能多樣且強大，而且有多家廠商爲它設計各種附加程式。Netscape除了支援到 HTML V3.0的標準之外，另外還有自己本身的延伸格式，能夠讓Homepage看起來更加美觀且多樣化；比如說支援它Frame的功能的Homepage，可以一次顯示多個畫面等等。還有Netscape本身就可以當檔案傳輸（FTP）程式、電子郵件管理程式以及網路新聞閱讀程式，可以說是除了TELNET之外的Internet常用功能都有了。而Netscape本身的BookMark的功能，讓各位讀者能將自己喜愛的站台登記下來，下次只要選擇BookMark就可以直接連到該站；它的BookMark 還支援樹狀結構並附上一個簡易的BookMark 編輯程式，方便使用者自行編輯。另外支援它的各種附加程式更是種類繁多，像是Adobe、Corel、Micromedia都加入支援行列，加上這些附加程式之後，你可以透過Netscape去聽廣播、看影片、觀看各式整合文件、查閱資料庫或神遊虛擬Web世界（VRML）。而且它也支援目前線上世界最閃亮的一顆星-JAVA語言，讓用JAVA語言所製作出的HomePage 更生動應用範圍更廣。就因爲有這些功能，Netscape使得線上世界更加多采多姿，最好的是若你是學生或學術單位，將可免費使用這套軟體百分之百的功能。

程式名稱： Power Toys
取得位置：
功能簡介： 在這個Powertoy.exe中包含著幾個有用的小工具，可以讓Windows95的介面更加方便或更有親和力，而且它的安裝上也十分方便。好好利用這些小工具，可以使平時工作更有效率。以下介紹分別介紹這些小工具：

■ **SEND TO ANY FOLDER**

這個工具會將一個叫「Any Folder」的選項加入到Windows95的「傳送到」的選單中，





當你用滑鼠右鍵按在任何一個目錄或檔案並選擇「Any Folder」時，程式會要求你輸入一個位置，當你輸入之後，程式便會將這個目錄或檔案搬移到該指定目錄，這樣你就不需要開啓檔案總管來做搬移的工作了。

■ **QUICK CD**

Quick CD會將一個 CD 的圖示加入到 Windows95 桌面的工具列中，當有音樂 CD 放在光碟中時，你便可以在該光碟的圖示按一下便可播放音樂，再按一下便可停止播放。若用滑鼠右鍵點選該圖示，還可以選擇播放上一軌、下一軌，甚至退片。因爲它直接放在工具列上，所以不需要切換視窗，要播放音樂或停止只要按一下就 OK 了！

■ **CABFILE VIEWER**

你有沒有曾將 Windows95 的輔助說明檔或文字檔砍掉之後，又有需要這些檔案的時候呢？Windows95 的安裝片又只有壓縮的檔案根本解不開，向別人拷貝又不方便？ CAB 檔是 Windows95 安裝之前的壓縮檔，有了 Cabfile Viewer之後，我們將可以觀看 CAB 檔的內容，並將我們所要指定的檔案解壓縮到任何一個目錄中。這樣一來當我們的 Windows95 只有一兩個檔案壞掉時，也不用因此安裝整個 Windows95 ，只要有 Cabfile Viewer 就行了。

■ **ROUND CLOCK**

這只是一個類似Windows 3.1 小時鐘的一個程式，你能以指針、數位的方式來顯示時間，也可調整大小將它放在桌面的任一處。

■ **EXPLORE FROM HERE**

當你在「我的電腦」中移到某個目錄或磁碟想用「檔案總管」去處理時，才去「開始 / 程式集」下面執行「檔案總管」會不會很煩？當你用右鍵點選一個檔案夾並選擇「 Explore From Here 」時，便會開啓檔案總管並打開這個資料夾。

■ **SHORTCUT TARGET MENU**

當你用右鍵在捷徑上點選時，你將可以看到該捷徑所指的檔案各種詳細資料，像是該捷徑所指的程式眞正所在位置、啓動位置，你也可以替捷徑改變不同的圖示。

■ **XMOUSE**

這是一個模擬X-Windows上滑鼠功能的程式，當你安裝之後，只要你的滑鼠移動到某個視窗範圍內時，該視窗便會被設定爲作用中的視窗。

■ **QUICKRES**

你有沒有覺得每次要改變解析度或顏色數，都必須要重新啓動 Windows95 ，而有不耐的感覺？安裝完這個程式之後，當我們要切換 Windows95 的解析度及顏色數時，將不用重新啓動 Windows95 ，只要用滑鼠左鍵將程式加在桌面上工具列的圖示上點一下，選擇所要的解析度及顏色數之後立刻可以切換到你所要的，完全不用重開機。這是筆者覺得在 PowerToy 中最有用的工具。

安裝 PowerToy 的方法是，只要用右鍵在該每個小工具所附的 INF 上按一下滑鼠右鍵後，並選擇安裝就可以了，換句話說讀者們可以只安裝自己感興趣的工具即可，並不需要全部安裝 PowerToys 的全部工具。

程式名稱： RealAudio Player 2.0
取得位置： http ：//www.prognet.com/products/player/beta2.0form.html
功能簡介： RealAudio 播放程式是一個Web瀏覽器的附加程式，這個軟體能夠傳遞一種聲音格式並播放它。而且它也像 VDOLive 一樣，可以一邊傳檔案一邊播放。比 VDOLive 先進的，是可以有停止、快轉、倒轉等功能，你可以直接選擇你所要的段落傾聽。有了 RealAudio，就可以在 Internet 聽到美國 ABC 廣播電台，或是 NBA 的現場報導廣播節目喔！同時該特殊檔案的編碼程式（ Encoder ）也可供下載，你也可以將一般的語音檔轉換成 RealAudio 的格式。

程式名稱： PhotoBox32 for Win95
取得位置： ftp ：//www.pcworld.com/pub/win95/apps/pbox32.zip
功能簡介： 覺得電腦硬碟中的圖形檔太多且整理不易嗎？ PhotoBox32 提供一個類似電子相簿的功能，你可以將所有的圖片用縮小圖片收集放在PhotoBox32中，就像一般影像處理程式所附贈的電子相簿一樣；你可以先瀏覽圖片的縮小圖，只要在縮小的圖片點一下就可以看到眞正的原圖。另外它也支援幻燈片的功能，可以讓電腦自動顯示所有的被標定的圖形檔。試試看！絕對是你管理圖形的好幫手！

程式名稱： Masquerade
取得位置： ftp ：//www.pcworld.com/pub/win95/util/masq10.zip
功能簡介： 想讓你的 Windows95 的桌面多采多姿避免單調嗎？你想每個小時切換不同的桌面嗎？ Masquerade 可以自動替你切換不同的桌面形式。另外它也支援 Microsoft Plus! 的 Theme 功能，所以你可以讓它自動替你改變桌



面形式、Theme設定、螢幕保護程式、背景圖片等…。而且透過系統代理程式，更可以定時的切換這些畫面設定，這樣一來你的桌面就不怕像以往這麼單調沒變化了！

程式名稱：Eudora Light v1.5.4b11
取得位置：ftp ：//ftp.qualcomm.com/quest/windows/eudora/1.5/beta /eu154b11.exe
功能簡介：你想管理你的電子郵件，卻又不想使用Windows95裡面那個慢如老牛的 Microsoft Exchange 嗎？ Eudora 這套在 Internet 廣受好評的電子郵件軟體值得你考慮一下。 Eudora Light 是 Eudora Pro 32-bit 的免費使用版，在 Windows95 下爲相當好用的個人電子郵件處理軟體。 Eudora 的介面相當有親和力，設定上的解釋清楚又方便，若你是舊版的 Eudora Light 使用者，甚至不用設定而在安裝完即可使用。簡單易懂的各種圖示，讓你在處理電子郵件時得心應手，你可以設定多個郵件信箱以整理不同類的郵件。最特殊的是當電子郵件中有提到某個 WWW 的位置時，當你選擇之後，它會自動開啓你的 WWW 瀏覽器連到該站台去。若你是撥接的使用者，當你啓動 Eudora 時，它也會自動幫你撥接到你的網路服務站去，完全不勞你動手！最重要的，是它完全支援 Windows95 及 Windows NT，完全發揮三十二位元軟體的實力。

程式名稱：ThunderBYTE Anti-Virus
取得位置：http ：//thunderbyte.com ：80/ftp/thunderbyte/software/tbav651/north_america/tbw95651.zip
功能簡介：你以爲裝的 Windows95 之後，就可以免除電腦病毒的侵襲嗎？錯了！你還是必須面對全球數千種的病毒對你的寶貝電腦虎視眈眈。 ThunderBYTE Anti-Virus for Windows 95（ TBAV ）是一個兼顧防禦病毒及清除病毒的專業級軟體。它能夠對你的硬碟、軟碟、網路磁碟機做各種病毒的偵防工作。而利用 TBAV 本身所特有的方法，甚至可以抓到未知的病毒。你也可以指定某個目錄或檔案作快速掃瞄，或者當你在拷貝檔案、搬移檔案等檔案存取工作時， TBAV 也可以用來幫你檢查是否有病毒藏匿其中。最重要的是它是 Windows95 版，所以既使是 Windows95 的病毒，它也能有效的予以阻隔。安裝 TBAV 之後，你的 Windows95 就像築了一座堅強的堡壘，能避免病毒侵擾。

程式名稱：Internet Phone V3.1
取得位置：ftp ：//ftp.vocaltec.com/pub/iphone19.exe
功能簡介：打國際電話只要付市內電話費？和外國人聊天不需要打字，可以直接用嘴巴說，也可以聽到對方的聲音？ Internet Phone 提供你即時語音，與其它的 Internet 使用者聊天環境。無論是對國內國外的通訊，所花的費用就是你上 Internet 所花的費用，完全不需要花費國際電話費就能夠打國際電話；你可以一群人在網路上開會，也可以在 Internet 上找好友聊天。而且本版支援全雙工的音效卡，這樣一來就像講眞正的電話一樣，當你聽的同時也能說話，而不是像火腿族所使用的無線電要等一方說完才換另一方說。此外它還支援 WWW 瀏覽器，當你連接到特定的首頁時，瀏覽器便會自動啓動 I-Phone ，讓你能和其它的使用者聊天。

程式名稱：WinZip V6.0 for Win95
取得位置：
功能簡介：由PKZIP所壓製的 ZIP 壓縮檔，讀者們應該有碰過吧！現在它也有了 Windows95 版。 WinZip V6.0 for Win95 是 Windows95 下的壓縮／解壓縮程式，這個以PKZIP爲基礎的壓縮程式，支援拖與拉（ Drag & Drop ）的功能，你可以打開一個壓縮檔，並將某個檔案直接拖到印表機的圖示上便可列印該檔。或是直接雙擊某個檔案，便會自動啓動合適的程式去觀看該檔案。將任何檔案直接拉到一個開啓的壓縮檔，就可以將這檔案加入到此壓縮檔中。而且 WinZip V6.0 for Win95 也支援 Windows95 的長檔名，或是在某個檔案上按下右鍵直接將該檔加入 ZIP 檔中。除了 ZIP 之外，還支援 ARJ、 LHA 等壓縮格式。

程式名稱：SnapShot/32
取得位置：ftp ：//ftp.cica.indiana.edu/pub/pc/win95/desktop/snap250.zip
功能簡介：如果有個多媒體程式畫面或遊戲畫面很漂亮，要如何把圖片抓下來呢？以前DOS下的抓圖軟體又不能用， Windows95 本身內建的抓圖能力又不強怎麼辦呢？ SnapShot/32給你了一個在 Windows95/Windows NT 下的最好選擇，它不但功能強大，而且極易使用，你只需要花短短時間就能夠抓下許多高品質的圖片了。



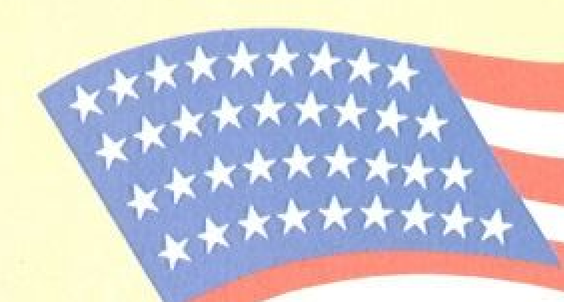
登記／局版臺誌字第 8603 號
帳號／40423740
廣告／(07)8151063

軟世新聞

Soft World News

本月焦點：BOTHTEC/QUEST社長八卷龍一專訪





美國NEW GAME 給你報報






駐美記者莊振宇　綜合報導

最近放一星期的寒假，今天剛好是最後一天。由於最近聽說國人自製的漫畫Young Guns出卡通影帶了，筆者趕緊從臺灣購入一支。在仔細欣賞之後，正在自豪國人製作卡通的功力時，卻發現片尾的工作群全是日本人。無怪乎其畫法跟日本卡通大同小異。這件事令筆者聯想到國人自製的電腦遊戲。放眼望去，大部份的遊戲都還是仿效日本、美國的作風。不過，已有一些公司開始發展眞正屬於國人自製的遊戲。希望能有一天，筆者在美國能夠看到大量的 MIT （ Made in Taiwan ）遊戲，就像成龍的電影“紅番區”在美國上映一樣，姑且不論其票房如何，Jacky Chan 的名字可是已深深的植入了老外的心中。

Sierra

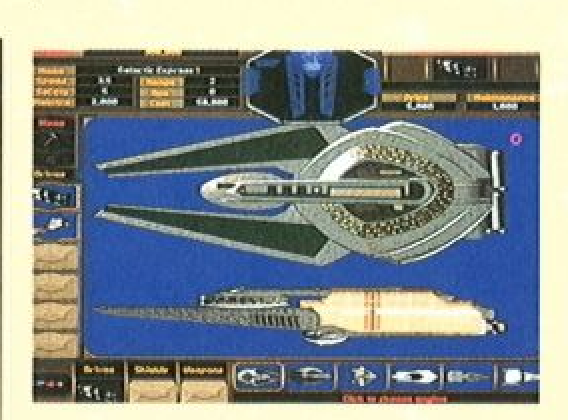
在推出了幽魂與狩魔獵人二後，Sierra曾寂靜一時，就連筆者都忘了它的存在。不過，自從 CES 展後，Sierra就寄來了其 1996 年的年度計劃以及遊戲出版表。最令筆者震驚的是，Sierra似乎想要大大的擴展其在電腦軟體界的地位，分別收購了 Papyrus Design Group（推出 Nascar 及 Indy-Car 的公司）、SubLogic Flight Simulation（專門於 3D 遊戲的公司）、Arion Software（著名的電腦食譜公司）、Impressions Software（專門於戰略遊戲的公司）、Green Thumb Software（家用軟體發展公司）、Pixellite Group（專門於桌面排版軟體的公司）。並且與 Pinoeer 簽訂了長期合作合約，將致力於亞洲市場的開發。現在 Sierra 聲勢浩大，看來在 96 年會有一番作爲。以下是 Sierra 96 年將要推出的遊戲介紹。

Space Bucks

Sierra 在收購Impressions 後所推出的第一個戰略遊戲。遊戲的目的就是要成爲宇宙中運輸業的龍頭。背景就在戰後的宇宙，和平帶來的新機會，玩家的運輸公司剛開始的規模只有一艘運輸艦及一個運輸站。玩家必需白手起家，然後稱霸整個宇宙運輸業。你可以在附近的星球降落，大大的掠奪其資源；你也可以跟一些外星人討價還價，並簽訂長期合約。但是，你的目標就只有得到利益最豐厚的航線，不然的話，你的三個同業就會比你搶先，然後讓你無法生存。



你必需在同一時間，添購不同的武器。因爲宇宙總是不平凡的，一些宇宙海盜將會強劫你的貨物，一些競爭者更會用歹毒的手段來對付你。你也可以收買同業的下屬，做爲你的商業間碟。



你必需爲艦上的裝備作一些調整，如果你將武裝增強，所能裝備的貨物就會變少；將武裝變弱則反之。總而言之，要稱霸不是那麼容易的。



Urban Runner

繼狩魔獵人後，另一個即將由Sierra推出的“Sierra互動式電影系列”。主角是一位記者，在調察一件案子時由於太過深入，而發現了警局高層的勾結內幕。現在，上頭爲了將你除掉，將一些莫須有的罪名扣在主角的帽子上。到後來，故事發展成爲黑白兩道都要主角的



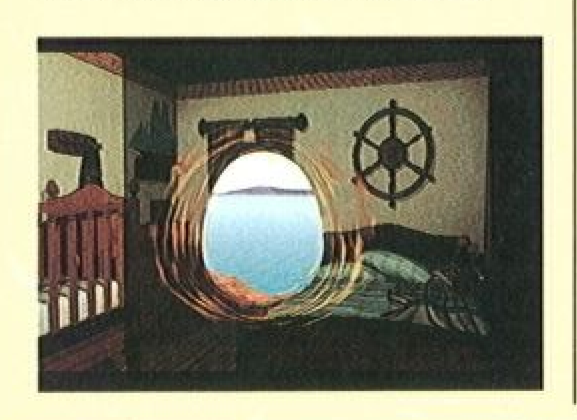
命，而主角唯一的機會，就是搜集證明自己無罪的證據。

Sierra 表示，這一款遊戲將與前幾個推出的遊戲有所不同。這款遊戲將著眼於動作方面的詮釋。就有點類似“法網恢恢”這部影集。與狩魔獵人 2 一樣，玩家在遊戲中可以扮演兩種不同的角色。Max，一位美國報社記者；以及 Adda，一位德國環境學家。一場逃亡行動就此展開。

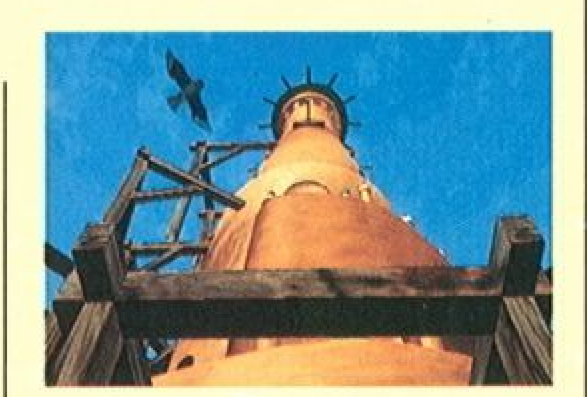


Lighthouse

Lighthouse 是一個擁有救援性質的冒險遊戲。主角的朋友是一位心理學家，一日，她叫你到她家去幫忙帶小孩。當你到她家時，你發現她不見了。而當你進入房子時，你看到了一個極爲噁心的生物正抱著她的小孩，消失於黑暗之中。現在，玩家必須開始旅程，查明眞象並將朋友與其小孩救出。



本遊戲預定於 96 年六月推出。

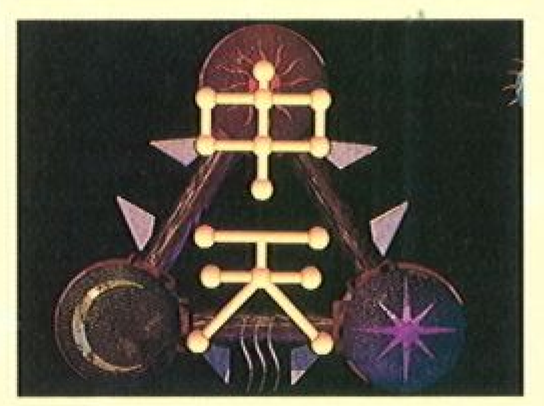


Sony Interactive

Chu-Teng

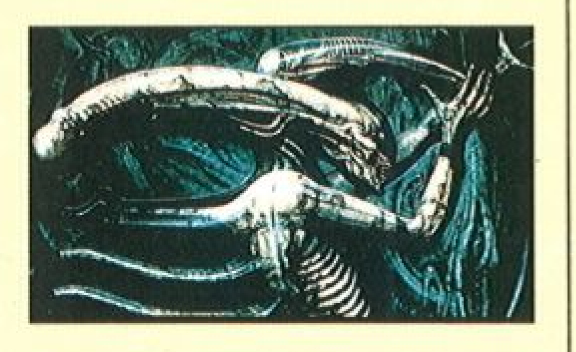
在 Sony Interactive 推出“東腦”後，美國市場反應不錯，於是，Sony 就決定在美國推出東腦的續集— Chu-Teng。Chu-Teng 跟其前作東腦使用相似的故事情節，在東腦中，玩家爲了找回失去的靈魂，而來到了東腦這個島嶼；而在 Chu-Teng 中，主角則爲了修復宇宙萬物的平衡，而到宇宙中旅行。東腦的畫風及音樂都是前所未有的怪，而據 Sony Interactive 表示，Chu-Teng 將沿用東腦的風格。





Cyberdream

Cyberdream 在 96 年將主打 3 個遊戲，分別是 Noir 、 The Shirnking Character 、以及 Reverence。而 97 年則主打另外三個遊戲，分別是 Species， Principles of Fear ，及The Hollywood Game。其中的 Holleywood Game 還未有任何消息可作報導。以下是遊戲的簡短介紹：



Noir

Cyberdream 使用了最新的攝影技術來模擬 60 年代的電影感覺。Cyberdream 表示整個遊戲將不用彩色，而使用 256 色灰階來創造以前黑白電影的感覺。 Noir 將會給玩家一種強烈融入遊戲的一種感覺。玩家將扮演一個電影名星，在一連串發生的怪異事件之後，動身調察這個謎團。

Reverence

Cyberdream 與好萊鎢的 3-Space 電腦特效公司合作，設計了這一個動作遊戲。本遊戲將使用視窗 95 爲介面，並藉由視窗 95 的 32 位元作業環境的優點，來增進遊戲的流暢度。 Reverence 是一個以第一人視角爲主，並使用 SVGA 以及最新的材質黏貼技術的 3D 遊戲。遊戲中的人物都是以 SGI 系統所投影繪製，並穿插數位電影來連接劇情。本遊戲由於是 Cyberdream所設計，因此遊戲的內容是陰暗且噁心的。遊戲亦支援網路及多人連線對打的功能。

The Shrinking Character

Cyberdream 與 GoGO Interactive合作，發展這套動作 / 冒險遊戲。遊戲的主角被騙喝下一罐縮小藥水。而他必需在縮得比原子還小之前，找到一個失蹤的女孩，並且找到縮小藥水的解藥。本遊戲使用第一人視角以及第三人視角，而玩家可以在之中自由切換。遊戲是採用 SVGA 的模式，並且運用了與 Reverence 相似的 3D 引擎。玩家在進行遊戲之前，還可以選擇以男孩或是女孩來進行遊戲。

Species

記得在 1995 暑假時，這是一部在美國造成轟動的電影，不知道在臺灣是否亦是如此。這是一個冒險 / 動作遊戲。本遊戲的劇本是由Dennis Feldman所寫，他就是撰寫電影版 Species 的人。遊戲中亦請到了在電影中飾演 SIL 怪物的 Natasha Henstridge。遊戲與前幾個一般，都可從兩個視角之中互相切換。玩家所扮演的是一個搜索小組，目地就是要狩獵 SIL 怪物。再一次的， Cyberdream又請到了著名畫家 H.R. Giger來爲遊戲繪製其設計的SIL 怪物。

Principle of Fear

Wes Craven，一位著名的恐怖電影作家，其作品有“The Hills Have Eyes”，“The Serpent and the Rainbow”，“The People Under the Stair”，“A Nightmare On Elm Street”。現在與Cyberdream合作，徹底研究心裡學上的所謂“七種讓人類感到可怖”的方法。這個作法與Sierra推出幽魂時所使用的方法一樣，不過幽魂在筆者看來，還不怎麼噁心、可怕。這一次Cyberdream 即將於明年推出 Principle of Fear，實在讓人期待。

Take 2 Interactive Software

Iron Blood

這是一個類似 VR 快打的遊戲，玩家可以在 16 個角色之中，選擇一個來進行遊戲。遊戲中的角色都是採用 SGI 3D 投影的繪製，在加上一點小小的即時投影技術。使得本遊戲在484-DX66上就可以有勝過 VR 快打的效果。還有，本遊戲的人物不會有類似 VR 快打的那種多邊型出現。因此，畫面上看起來舒適許多。本遊戲最好玩的地方，還是多人連線的功能。雖然說兩人對打是蠻好玩的，但是本遊戲提供了一種更好玩的團體作戰模式。玩家可以選一隊人，然後與對手對戰，贏的一方可以得到輸的那方所使用的人物，而輸家就必須從剩下的人之中再選一個出來迎戰。反正，到最後只要輸掉所有的人的那方就算輸，這種方式比單純的對戰好玩多了吧。

Mindscape

The Raven Project

地球被一群外星人所佔領，人類在瀕臨決種的邊緣掙扎，主角加入了反叛軍，期待能將外星人打敗。玩家必須駕駛著高性能的戰機，完成每個任務，才能成功的將地球從外星人的手中奪回。玩家可以從五種戰機中選出一種來對付異族，高速的畫面捲動將帶來無與倫比的快感，本遊戲在美國已推出。

Interplay Production

Mummy-Tomb of the Pharaoh

Tomb of the Pharaoh 的背景是古埃及時代，主角將會在這世界文化古國探險，遊戲有超過 50 個謎題有待玩家解決，並且會穿插著 60 分鐘的數位電影來串接劇情。遊戲中請到了著名演員 Malcolm McDowell 來飾演遊戲中的主角，Malcolm McDowell最近演出的作品有 Star TreK：Generations 以及 Wing Commander IV，Tomb of the Pharaoh 將會於 1996 年第三季同時推出 PC 版及 MAC 版。

Blood & Magic



Interplay 即將推出第一個由其所推出的 AD&D 遊戲，叫作 Blood & Magic。遊戲中，主角扮演著一位法師，其法力可以召喚任何存在於 Forgotten Realms 世界的角色來幫助其征服一切的野心。遊戲一開始，玩家所能召喚的角色能力較低，但有一些魔術點卻能將這些角色轉換爲等級更高的角色。本遊戲完全的遵照了 AD&D 複雜的屬性系統，喜歡 AD&D 的玩家，請期待這套即將於本年第二季推出的遊戲。



Normality

Normality 是一個運用第一人視角所發展出來的 3D 冒險遊戲。玩家必須到處走動，與 NPC 交談，才能得到資訊。主角是一位剛從監獄裡出來的犯人，他時運不繼，生活在法律的陰暗面。更糟的是，他所住的小鎮被一個不明的幫派所瓦解。而遊戲的目標就是，把這個幫派趕出小鎮，然後將小鎮變成“正常人”可以居住的地方。Normality 擁有超過100段動畫，使得所有的 NPC 都充滿生命力而栩栩如生。





Akkliam Entertainment

Bad mojo

玩家在玩過這麼多種遊戲後，回想一下，所扮演的角色是否都是人類呢？想不想換換口味？這一套由 Akkliam 所發行，並由 Pause Entertainment 所設計的 Bad mojo 就可以讓玩家實現這個願望。它讓你扮演世界上最低劣的下等生物——一隻蟑螂。玩家是本是一位學者，在發明一種可以讓全世界的蟑螂都絕種的新藥，可是，在這時後，玩家卻變成了一隻蟑螂。這下好了，玩家所扮演的蟑螂必需在公寓裡的六個房間中探險，並想辦法變回人類。

在遊戲中，玩家會遇到各種阻礙，像水坑、老鼠、人類、捕蟑屋、貓…等威脅。如何能平安的躲

過這些威脅，則需要一些智慧，才能達成。遊戲是以動作加益智的方式進行，不但要機智萬分，還要眼明手快，才能平安過關。

這個遊戲的場景都是以 3D 繪圖作成，其效果眞是好得不得了，就連在這裡得電視新聞，都有報導過這個遊戲。遊戲的舞臺雖只是在 6 個房間中，但卻有上百個場景，而且，這些場景都很噁心，因爲都是一些平常我們沒有辦法去的地方，沒有辦法看到的景象。就好像地板下死掉發霉的老鼠、排水管裡積存的食物殘渣、牆壁隔板中的白蟻巢穴…等場景，看起來眞令人毛骨悚然。

本遊戲在美國已經上市，但是由於筆者尚未拿到遊戲，無法爲各位抓圖，如果有興趣的話，筆者會在下期的 Super New File 中詳細介紹。

Origin

Jane's Combat Simulation 之 AH064D Longbow



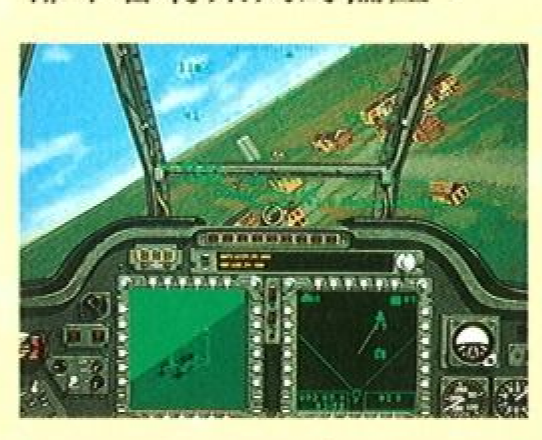
Origin最有名的兩個發展小組，分別是 Chris Robert 的銀河飛將小組以及 Richard Glorrite 的創世紀小組。現在，由 Andy Hollis 所帶領的空戰遊戲設計小組，將會加入 Origin 強大且有名的小組名單內。

Jane's Information Group是一家對國防武器有專門資訊的公司。今年度，Jane's Information Group，Electronic Arts，與Origin System簽定



合作協議，同意共同開發空戰模擬遊戲。由於 Jane's Information Group提供了準確的武器資料，所以 Origin 接下來將推出的一系列空戰遊戲將極具眞實感。

第一套將推出的遊戲就是 AH064D Longbow 將使用 Origin 新研究的 3D 引擎。不論在材質貼圖或是投影方面，都有不凡的效果。遊戲不但有兩個預設好的任務系列，最特別的就是遊戲中內建了一個任務產生器。這個任務產生器是採用亂數產生的方式來製造任務，就好像模擬島嶼有一個島嶼產生器一樣。由於產生器是經過精心設計，所以不論在難度、公平度等方面，都不會有太大的偏差。



Ultima On-line

有上網路的玩家，對 MUD 應該都很熟悉吧！如果沒聽過 MUD 的人，就是沒有仔細閱讀軟體世界的人喔～！現在所有在網路上的 MUD 遊戲雖然好玩，但是卻都只是文字界面，而且沒有音效，沒有音樂。雖然說一次有上百個玩家同時在系統上玩，享受同一個世界，但是總是沒有所謂的眞實感，實在是很可惜的一件事。

Origin一向對發展好的 RPG 很有興趣，在網路發達，MUD 看好的時候，Origin 怎麼會放過這一大塊餅呢？因此，Origin以不列顛尼亞爲背景，準備發展這套以創世紀的世界爲主的 MUD 。玩家將扮演在不列顛尼亞的一個平民，經由各種的鍛鍊，升級，而成爲更高級的階級。其實，在 MUD 的世界中根本沒有什麼全破遊戲可言。也就是說，遊戲就好像是一個眞實世界一樣，有些人的目的是征服世界，有一些人則是變成最有錢的人。無論如何，遊戲的目的是玩家自己設定的。

最重要的是，遊戲將會是圖型介面，而且會有音樂，語音。想想看你正在遊戲創七，但是唯一不同的是，NPC 都不是由電腦控制，而是由在世界的某一角的玩家所控制。由於遊戲還在發展，一些功能都還未定案，不過，據筆者的好友 Martin Brian（雖然不是 Ultima Online 的發展小組的一員，但是由於他是眞正創世紀小組的設計人員，所以還是會有許多消息）所透露，玩家與玩家之間的對話，正在考慮兩種方式，一是用打字法，二是玩家對著麥克風講話，然後遊戲即時壓縮語音，然後把資料傳給對方，再反壓縮回語音（就像 Internet Phone的原理）。不過無論如何，筆者還是較喜歡後者。

筆者有幸成爲 Ultima Online 的 Beta 測試人員，眞正的 Beta 版會在四月發給我，到時候，筆者一定會“洩露秘密”給玩家們的。對了，在此提醒各爲玩家，據說臺灣的某大型網路提供者對傳送／接收國外的資料會按 Megabyte 收取額外的費用，因此，如果以後想玩 Ultima Online 的話，最好馬上換一家網路公司，因爲 Ultima Online 的伺服器只有美國會有。

結語

這次筆者報導的量很少，眞是感到慚愧，然而筆者所住地區，電力的供應太差，以致一天到晚停電，尤其是前幾天風很大，把電線都吹斷了，所以在所有的稿子都積到截稿日時，電力才恢復。希望玩家能接受我的理由，原諒可憐的我，不要我回臺灣的時候在街上看到我時揍我…不過，我傳了很多圖片喔！不知道主編會不會放上去咧！

初訪 天龍八部製作小組

記者：薛煥獻 採訪報導

在智冠科技推出一系列金庸小說的遊戲之後，緊接著要上檔的就是天龍八部啦！遊戲視角同樣是採取 45 度斜角視野的設計，因為平面的遊戲已經不太能引起玩家的注意了，而且採取 45 度角的設計可以使畫面更漂亮。而在劇情對話方面，也盡量忠於原著，但會加強原著中其他較薄弱的劇情，以增加其娛樂性，遊戲主要是以 AVG 為主，而新的創新設計，相信會創造出一個比倚天屠龍記更逼真的武林世界。這一次筆者是拜訪了天龍八部的製作小組，雖然這個遊戲尚未上市，不過就快了，估計是在春假左右，也就是四月初左右。至於是否會引起另一波熱潮呢？就請大家期待了。

遊戲本身採用國內相當創新的設計，就是遊戲的畫面全部是利用 3D Studio畫出來的，所有的東西喔！像是柱子，人物，桌子，都是用 3DS畫出來的，房屋的一磚一瓦也是同樣具有 3D 的效果，就連對話選單，也都是用 3DS 畫出來的，厲害吧！所有你在螢幕看到的畫面，都是用 3DS 畫出來的，當然具有良好的 3D 效果囉！另外，在解析度方面也不能設定的太低，所以就用了非常高的解析度， 640 × 480 64K 喔，相對的機器的需求就比較高了，但是為了顧及設備較差的玩家，還有256色版可供選擇，經過筆者實地觀看的結果，發現256色就已經令筆者十分驚艷了， 64K 的話就更好看了。除了這一點之外，新的設計也可以省去不少切換畫面場景的時間，怎樣說呢？因為是用 3DS畫的，所以在同一個畫面上，可以有 N 層的建築物，只要你的畫面夠大的話；舉客棧來說，不管你是在一樓或二樓，畫面是不會改變的，也因此看的出 3D 的效果相當具有真實感，以往的畫面，雖然也有可以這樣做，但是卻看不出有 3D 的效果，看起來感覺就差多了。

而在場景地圖的方面，也十分豐富，每個地圖都變大的，但是那是為了容納更多的東西，求得更好的效果，而不是為了折磨玩家，根據估計，大部份地圖大約是 12 的螢幕畫面大小左右，也不算太大，而遊戲中不會有太多太大的迷宮來刁難玩家，但是設計師保證一定會令玩家們感到驚異，因為設計師口風甚緊，所以筆者

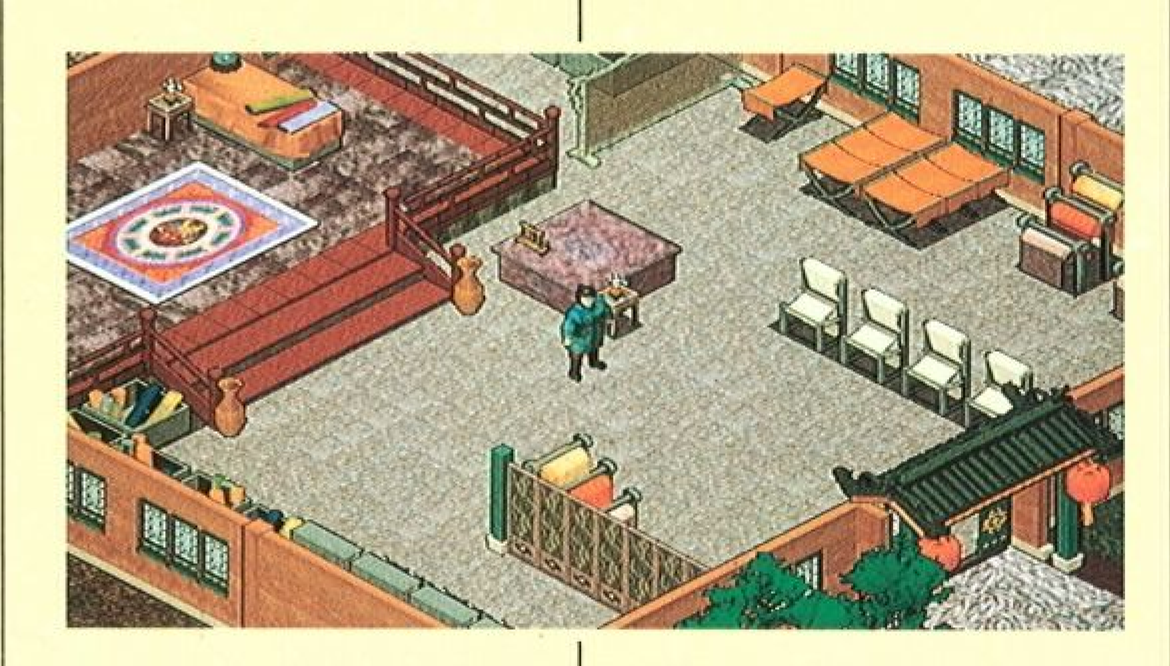
實在套不出來，就只有請玩家等遊戲正式上市時再一探究竟吧！

故事是從段譽跑出大理王宮開始，一直到學會六脈神劍，被〝鳩摩智〞抓到江南為止，一共有七大場景，每個場景美工可都是費盡心血去刻出來的，而出場人物有一百多個之多，原著之中，出場人物只有五十個左右，可見得企劃也花了不少心血在擴充劇情上，也因此使美工很辛苦，怎麼說，因為設計師規定每個人都要有動作，像砍柴的人就會拿著斧頭砍柴，客棧掌櫃的就會在櫃台前算帳等，不會有人呆呆的站在那邊的！



遊戲中戰鬥畫面可能會令玩家比較失望一點，並不是說遊戲設計的不好喔！遊戲中的戰鬥將會採用小人物的動作，使每個門派的武功招式各有不同，而使出絕招時，動作也會跟著改變，這可是很細膩的動作，不是雙手揮一揮叫做攻擊，而是有整套的的動作喔！讀過天龍八部的人都知道，一開始段譽是完全不懂武功的，就算學到了武功，也是〝凌波微步〞，一套閃躲的武功，在遊戲的前期，酷好打鬥的玩家可能會因此而抓狂。不過，戰鬥時可是用即時戰鬥的系統，操作上，較酷似笑傲江湖一般，不用記太多操作鍵，還有一個好玩的地方，那就是可以自由攻擊路人，當然有時候也會撿到一些金錢之類的東西，不過，攻擊過路人之後，路人可能因此不再跟你說話，而斷了線索喔，所以建議大家還是不要亂來比較好，也因此跟敵人戰鬥時最好是到空曠的地方，以免誤傷路人。

剛剛講到戰鬥時，是以小人物的動作表演出戰鬥的招式，這是天龍八部中的一大特點，遊戲充分的利用人物的動作來表達所要傳達的意思，舉例來說，段譽跟樵夫講話時，樵夫就會放下手上的工作，然後用另一種動作跟你講話，為了區別其他人的動作會暫停，在天龍八部中這種利用小動作的部份很多，從平常對話到戰鬥都是利用這種方法表示，算是創新的方式，至於效果會有多好呢？筆者也不敢預測，不過，對筆者來說，倒是挺有吸引力的。



而美工方面，不單是只是作作場景動畫而已喔，這次她們可是很有考證精神的，為了重現情景可是花了不少工夫在研讀書籍上，所以到時候大家看到的所有衣著及房屋擺設可都是有考據的喔，像是窗戶，南方好像是由下往上開，但北方就不一樣，這鍋筆者沒啥研究，有興趣的人可以研究研究，另外就是衣著的部份的，每個人在外型及衣著上都力求有特色，讓你一看就知道是誰，比方說王語嫣就穿著白或粉紅的衣服，另外也會考慮個人的個性來配色的，當然所有的衣著也是經過考證的，人物部份大概是如此。而場景部份，七大場景可不是鬧著玩的，可是挺大的喔，像大理王城的部份就用了三個地圖場景，其他部份，嘿嘿，到時候玩家們就知道了。

這一次筆者有幸能夠直接跟工作人員直接對談，使得筆者對這個遊戲有了不少的了解，這樣就能夠對玩家好好的介紹這個遊戲，最後感謝程式設計師張閔權大哥，美工洪姊姊與張姊姊，肯接受筆者的訪問。



記者：LYC/台北報導

人物專訪

BOTHTEC/QUEST社長 八卷龍一



八卷龍一社長（右二）與本刊主編（左一）、光碟主編（右一）及微波林經理（左二）合照

提到BOTHTEC，一般讀者可能會連想到該公司的系列名作－銀河英雄傳說，不過倒有很少人知道，其實該公司不僅在電腦遊戲上有相當的知名度，在遊樂器界中，更以QUEST之名推出了極知名的皇家騎士團系列。在記者這次採訪電腦育樂多媒體展的台北會展之際，經由微波軟體的林先生及邵先生的關係，記者有幸得以與正來台灣觀展的BOTHTEC/QUEST之社長八卷龍一先生見面，並展開了以下的採訪：

記者（以下簡稱記）：八卷社長，能否請您為我們讀者介紹一下有關貴公司目前的概況？

八卷龍一先生（以下簡稱八卷）：我們公司已經成立了13年左右，為STAC會員之一。原本我之前經營電子產品業的方面，後來對GAME的方面感到相當的興趣，因而進入遊戲界中。公司原本維持在22人左右的規模，但是在今年遷移至新的公司現址後，我們公司的規模將擴充3倍，並預定將員工增加至40人左右。

記：請問你們是如何進行製作銀河英雄傳說系列？如何與微波軟體進行合作？

八卷：銀河英雄傳說是我們先向德間書店取得授權，再委託MICRO VISION製作程式方面之後，由我們BOTHTEC來發行。至於合作方面，像銀河英雄傳說4代EX，是我們在與微波軟體談妥之後，以一年時間由微波中文化後才上市的。

記：那請問有沒有打算繼續製作銀河英雄傳說系列？

八卷：我們已經在考慮製作5代，至於其可能是以WIN 95版發行，而且將是256色的版本；另外銀河英雄傳說系列的壁紙集2代也已經在製作中，其中還會附贈一個小型的射擊GAME。基本上在WIN 95及WIN 3.1上皆可執行。

記：據瞭解貴公司在遊樂器上也製作了一些頗負盛名的遊戲，那請問是否有一連串的發展計畫？

八卷：目前我們在遊樂器上是以QUEST為名，其中皇家騎士團系列考慮移植至遊樂器SEGA SATURN及PLAY STATION上，而且將為任天堂之ULTRA 64製作皇家騎士團3。該遊戲我們已經製作了兩年半的時間，並用了三十多人來參與製作。在此透露一點，該遊戲將以3D為主。

另外頗受好評的魔法氣泡，由於微波已申請代理，所以我們將會考慮是否移植到IBM PC上來。還有一款策略遊戲，將以中國歷史為背景、目前企畫尚未定案。



記：請問您對遊戲市場的前景有何見解？

八卷：雖然目前有經濟景氣的問題，但由於GAME在日本已經是重要產業之一，而且日本電腦硬體已降價；在微軟全力推行WIN 95之下，目前買電腦就送WIN 95的方式來隨機附贈，所以日本WIN 95市場大幅成長，也由此可預見將來WINDOWS版的GAME遠景將是頗樂觀的。

記：您對貴公司將來的發展有什麼既定方向？

八卷：我們之前的產品可能較多樣化，但今後為了確實做好產品，以長遠市場為考量，我們將決定以專精製作的方式來集中力量製作往後的遊戲。

原先記者還打算再發問一些業界的問題，但由於訪問時間已到，只好就此結束。電腦遊戲在美國日本都已經是重要產業之一，有廣大的市場及消費者，甚至還有以千萬美金來製作遊戲的大手筆；而台灣目前雖受限於人口及電腦尚未普及，使得市場遠不如歐美及日本，但記者相信隨著時間的演進，國內的電腦遊戲總有一天也能像國外一樣，成為台灣另一項的重要產業。

遊戲天堂 讓你設計遊戲輕輕鬆鬆

遊戲天堂強調的是不需任何設計的知識，即可製作，除了以中文表達所有文字部份，操作只要以一隻滑鼠移動、拖曳，還有隨點隨知的各項說明及教學指引，遊戲的進行大多以圖形指令指揮，並有自動測試不合邏輯處的功能，所以〔遊戲天堂〕本身不僅是個易學易用的程式，還是個擁有豐富圖形、音效的強大資料庫。

遊戲分爲幾個不同的模組，每個模組都控制著設計程序中的不同部份。您可依其按步就班的執行。

故事編輯板

將一個遊戲分爲幾個畫面，此處可以決定遊戲之關卡及動畫畫面，遊戲初步企劃在此完成。這裡是可以複製及重新排列的，不論是各個關卡的安排或 FLI 、 FLC 格式的動畫，都可在此架構。

移動方式

關卡編輯器



用來設定個別遊戲畫面及設定遊戲個別物件，物件包羅萬象，有大自然狀態及生活中的點點滴滴，更有幻想中的奇異怪物，不論是中古的海盜船或超現實的太空船，都可匯聚一堂。這裡可以依您的想像將其放置定，並簡單的設定移動路徑、控制方式或連續動畫。除了背景、前景的配置，強化〝笑〞果及效果的音效，也在此決定，對應動作及反應的聲音在這裡出現。

逐步編輯器



會測試性的執行上述您設定的狀況，並在發生一個事件時停止，發出不符之警訊，包含二個物件碰撞或是玩家操作時等邏輯觀念上的不妥處，一個個的追蹤檢查，直到合適為止。

事件編輯器

在遊戲中的事件眞正發生前設定該事件及其反應動作，遊戲中的每個圖形、文字及物件運動路徑都是可以編輯的，這裡是遊戲最後的訂正手續，在您所設計的遊戲中極細微的動作、不夠完善之處，都以表格式列出在此，您可以馬上更改。

好了！完成這些項目，遊戲所有物件就乖乖的走向您指定的方向了，不相信吧？您不妨自己試試看，手册中詳細說明了製作的程序，並有範例說明，但是希望您發揮自己的創意，並且以不斷試驗的經驗累積，來走過每個過程。在遊戲可隨自己操縱物件生殺大權，可自己繪圖、剪貼、輸入圖形及決定時間、地域、聲光效應等功能中，相信您一定能無限延伸樂趣。這個遊戲雖然只能做出一些益智、動作類的小 GAME，但程序卻很完整，八種物件的建立、設定也很活潑，面面俱到。對大程式設計師來說只是雕蟲小技，但對普通電腦玩家，卻有另一番意義。遊戲的配備是 386 以上機種， DOS 6.0 以上版本， 4MB RAM ，需硬碟，完全載入要 45.7MB ，倍速光碟機，必備滑鼠及必在 WINDO-S3.1 中文版裡執行，篇幅有限，請自己品嚐箇中滋味吧！



電腦育樂 多媒體展 台北會展報導

記者：LYC/台北報導

在遊戲業界中頗具知名度的電腦育樂多媒體展，在寒假期間正式開鑼了。這次的展覽分爲台北及高雄兩個地點，其中台北會展的展出日期爲2月8日至2月12日，地點在台北市信義路五段5號的世界貿易中心展覽大樓，主辦單位爲台北市電腦同業商業公會，協辦單位爲民生報及新遊戲時代雜誌社。

此次台北會展的會場一共分爲以下區域：育樂軟體區、電子書區、多媒體電腦及視聽週邊區、多媒體製作及工具軟體區、多媒體網路通訊區、虛擬實境專區、虛擬實境SHOW TOWER、媒體區、特別活動區及虛擬實境夢幻樂園。因爲此次遊戲廠商陸續展出了不少新遊戲，由於篇幅有限，記者將只報導有關遊戲的部份。



在業界算是老字號的精訊，在這次的會展中一口氣推出了不少新作，其中最引人注意的，便是該公司的武俠系列名作－俠客英雄傳3，據該公司宣稱將於4月份發行，並計畫移植至SEGA之遊樂器SATURN上。另外英雄聖戰爲3月推出，邊緣戰區爲4月，戰輪及創滅天地則於5月。另一新作異世界則推出日期未定。

與精訊緊鄰的漢堂，則除了即將推出的鬼馬小英雄及爆笑水滸傳之外，還展示了製作已久的大作－模擬師父。其中爆笑水滸傳的聲光表現相當突出，是個頗具實力的策略棋盤遊戲，鬼馬小英雄則是以輕鬆爲主的RPG，將在過年前推出。模擬師父據其作者稱已接近完成，預計在暑假前將可上市。

在遊戲界中已經是金字招牌的大宇，在會場中推出了企劃已久的大富翁3，引起了不少玩家在現場搶購，而其他預定的推出的作品，如L-MAN、春秋爭霸戰2等，也接近完成階段，即將在近日內推出。

一向以遊樂器爲主力的全崴，在這次的會場中展出了企畫已久的力作－皇帝。以中國古代爲背景，採用VGA 16色，在畫面上充份表現出古色古香的氣氛，該遊戲預計將於七月份發行。另外該公司之前推出的模擬動物園，也預定將分別移植到遊樂器PLAY STATION及SEGA SATURN上。

光譜的製作水準一向是有口皆碑的，而其此次的會場除了即將推出的運鏢天下之外，還有殖民計畫及麻將大師等。其中殖民計畫已接近完成，而麻將大師則據說將以實力來接受玩家的挑戰，頗具相當的看頭。



世紀縱橫在現場爲了替赤日宣傳，還在現場讓工作人員穿著中古世紀貴族的衣飾，以突顯其氣勢。該公司製作的三個遊戲中，赤日將於3月29日推出，而聖光島及三國風雲則尙未決定。據該公司的現場人員宣稱，他們還將預計將某些漫畫移植成電腦遊戲。

以代理國外遊戲爲主的第三波，雖然在會場中



並沒有特意爲遊戲造勢，但是接下來也有不少新遊戲即將上市：塞爾

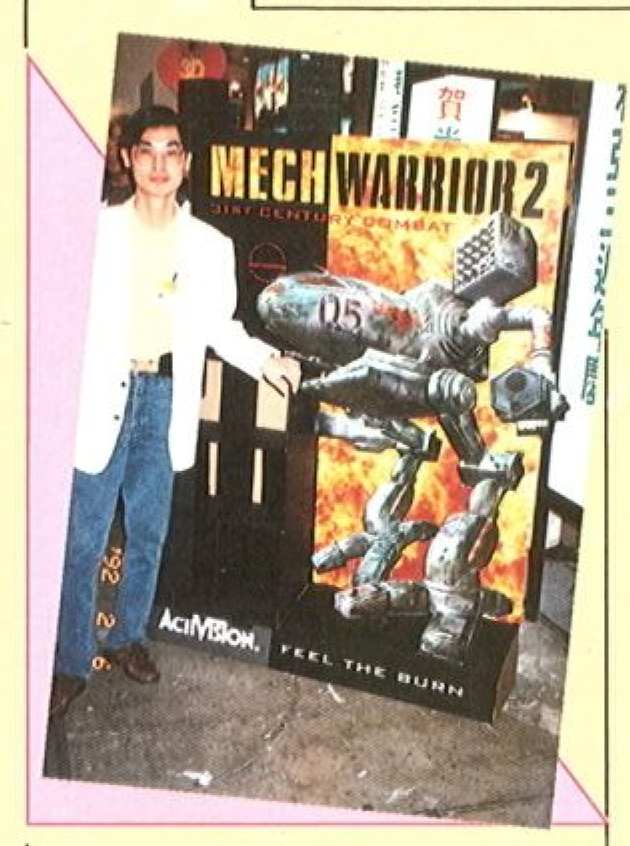
特傳說、文明帝國 2000、TOP GUN、獵殺潛航、A10 二代、FAST ATTACK、SPACE BUCKS、CYBERIA、C&C 資料片－重回殺戮戰場及 COVERT OPERTION 等，可說是聲勢龐大。

新近進入的皇統可說是異軍突起，除了最近推出的眞人快打 3 及 HEXEN 等強作之外，在這一年中，其代理發行的 GT 產品，將會有 36 套的軟體進入台灣。雖然皇統一直強調秉持著軟體銀行概念，而 GAME 只是他們多元化的產品目標之一，但是由此情勢看來，該公司也具有相當雄厚的潛力。

由電腦圖書進入遊戲界的松崗，在會場上以魔石堡吸引了不少民衆的眼光。據該公司的現場人員表示，他們除了會將從漫畫移植的名作 3 × 3 三只眼變成及古大陸物語 2 予以中文化之外，還有魔石堡、神戒風雲、暗夜殺機等。另外即將推出的世紀職棒及明星職棒 3 則會以中文包裝上市。

旭光除了其製作已久的異星突擊將於 3 月推出之外，還預定推出九陰鬼母、帝國霸業、大唐笑傳及終極天師。其中異星突擊經過不斷修正之後，已經具有相當不錯的效果，而九陰鬼母則以全 3D 表現。

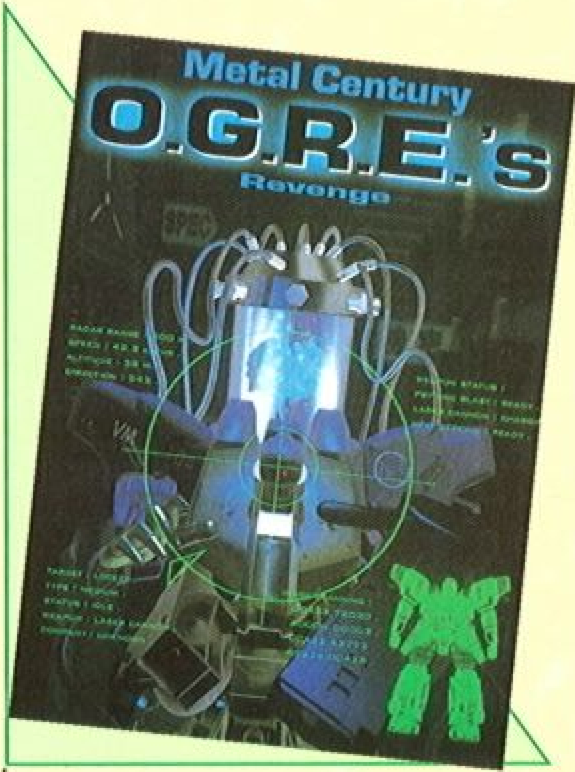
以代理 EA 產品爲主的憶弘國際（米利亞），其在會場上最引人注意的，便是 WING COMMAND 4 及MECH WARRIOR2 的看板。據該公司的現場



負責人表示，超級大作 WC4將會於過年前趕到台灣推出，而另一強作NBA 96 也將會在過年前上市。

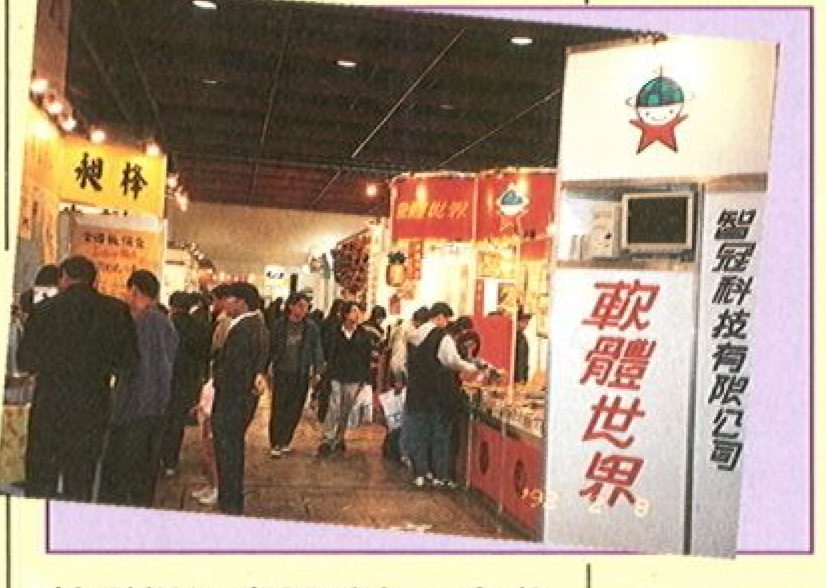
以代理日本 98 遊戲聞名的華義國際，除了在現場以簡易的包裝促銷遊戲軟體之外，也預計陸續推出下列產品：鐵鎖之星群爲 2 月 15 日、鋼鐵騎士團爲 3 月中旬、禮物爲 4 月初、PSY 幽記在 4 月中旬，而沉默之艦隊則在 5 月上市。

新藝在會場中以鐵甲紀元－戰魂爲主，架設了



一台類似大型的駕駛艙，讓參觀民衆可以實際體驗戰魂的聲光感受。具該公司人員表示，鐵甲紀元－戰魂爲模擬 3D 的動作射擊遊戲，有點類似 MECH WARRIOR，並入圍金袋獎之最佳遊戲獎。該遊戲已經了製作八個月，並預計在 3 至 4 問月發行。美少女戰記 2 則是 45 度介面表現，共有 16 名主要人物出場，預計在暑假發行。

軟體世界在這次的會場攤位的佈置上雖然沒有上一次的華麗，不過仍表現出相當的過年氣氛。由



於現場以賣場爲主，在遊戲展示上便沒有以往的突出，在其中主力仍是放在三國演義 2 及資訊展曾出現的金庸群俠傳上。

以自製 A'CAN 遊樂器爲主力的敦煌科技，在會場則以相當醒目的佈置引起了不少參觀者的注意。在資策會專案補助軟體開發及中、日、韓三十餘家的遊戲開發公司



協助之下，A'CAN 遊樂器所擁有的遊戲軟體可說是日漸衆多，成爲電腦遊戲之外的另一項選擇了。

樂陽是日本SEGA在台灣的主機及軟體業務之總代理，也就是目前 SEGA 之 MEGA DRIVE 及 SATURN 遊樂器之相關軟體的進口商。該公司





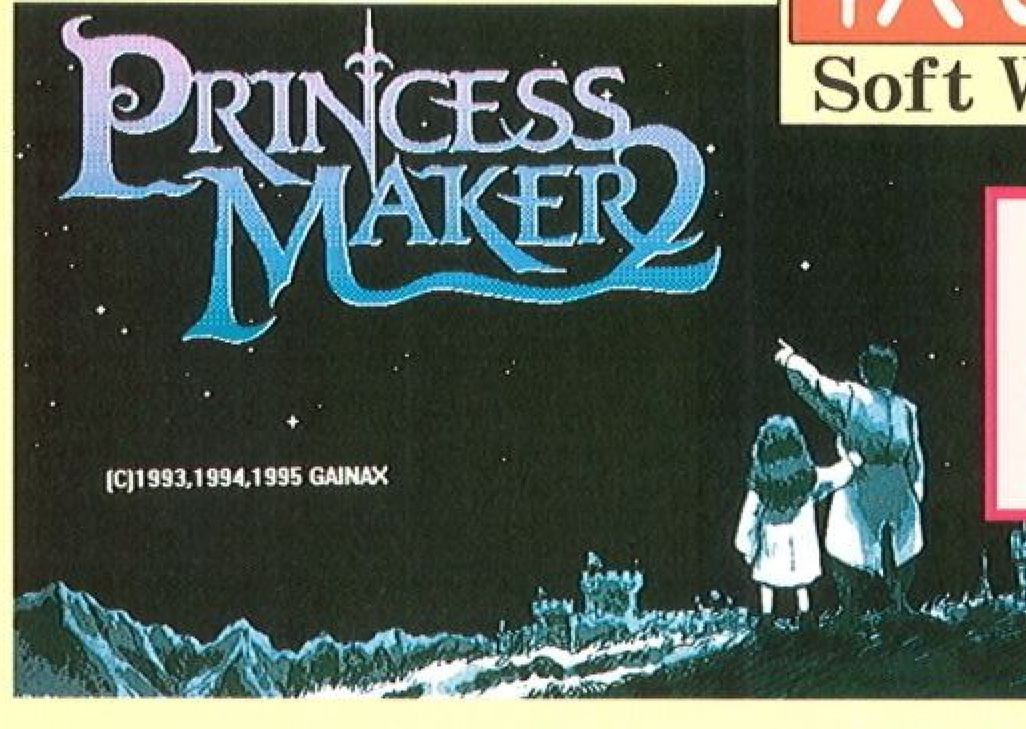
在現場陳列著各式各樣的遊戲軟體，包括格鬥名作 VR 2、賽車經典 DAYTONA等，都是 SEGA 的名作，也讓入場參觀的玩家們看得目不轉睛，深怕錯過了精彩的展示。

由於篇幅不足，記者只好就此打住，若有報導介紹未盡之處，尚請各位



讀者多多原諒。如果未參與此次盛會的中南部讀者，也可以趁著高雄展開始時前往參觀。



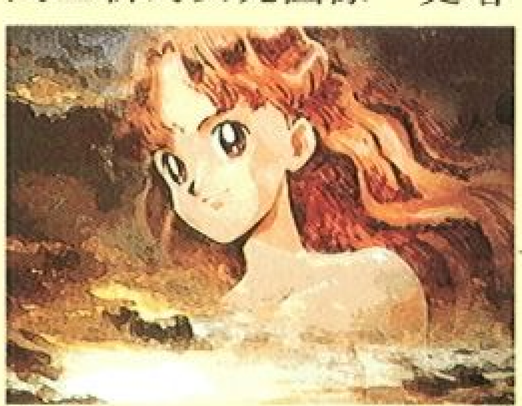


美少女夢工場2

Window版即將上市

國內遊戲軟體界從民國八十一年起颳起一股少女養成的旋風，經典之作當首推由日本GAINAX 公司出品的〔PRINCESS MAKER 1〕，經由國內精訊資訊有限公司將該產品中文化並以〔美少女夢工廠1〕推出以後，該類型產品曾經引導國內遊戲軟體界走向長達兩年之久，而〔PRINCESS MAKER 2〕美少女夢工場2中文版於民國八十三年發行時，曾經出現經銷商排隊等待剛出爐的套裝產品盛況，可見該產品吸引玩家的魅力，而歷經兩年時光的洗鍊，該產品不僅未見銷售衰退趨勢，反而穩穩的佔有該同類型產品的國內市場，國內幾家大型軟體設計公司於是紛紛推出該同類型軟體，但是好像還是不能撼動〔美少女夢工場2〕鼎立之位，今年年底MICROSOFT公司陸續推出WINDOWS 95英文版，及WINDOWS 95中文版，WINDOWS 工作台面已顯然成爲市場主流，GAINAX 公司也因應市場須求推出〔美少女夢工場2光碟豪華版〕搶攻WINDOWS 光碟市場，掀起另一波搶購風潮，同樣的精訊資訊也投下鉅大人力及物力，於最短時間內完成該產產品中文化工作，以享台灣玩家重溫培養美少女的人生美夢。精訊資訊同時也完成WINDOWS 95，WINDOW 3.1及 DOS三種版本的移植工作，共同收納於〔美少女夢工場2光碟豪華版〕中，提供玩家多重工作平台選擇。

光碟版的美少女夢工場2基本容量有 220MB，其中音樂及音效共佔了170MB 。硬碟空間須求1M 至16MB可作爲選擇性安裝。由這一點就可以知到在音樂及音效方面作了大幅度的增加，所以在聲霸卡的播放之下你會聽到截然不同的音樂及音效。至於語音合成方面特別聘請日本名配音員笠原弘子跨刀助陣。笠原弘子曾經爲日本很多著名卡通劇配音，例如〔超時空要塞2〕〔魔法騎士〕等等，爲日本動畫界著名配音員，畫面解析度方面採用640×480全螢幕顯示模式，其色調方面有大幅度的增強，以 256色模式表現，所以色調方面你會覺得更加調和賞心悅目，特別告訴您遊戲原製公司在女兒的圖像及造型方面做了大幅度更動，您會看到全新的女兒圖像，更增



加了多樣的生動表情變化及各種姿態的變化，尤其在外出旅遊時的背景圖像，也作了全新的繪製，所以如果您想與您夢想中的女兒重續前緣，建議您不妨再玩一次〔美少女夢工場2光碟豪華版〕吧!!

- 486DX33 以上機型適用，記憶體至少需要 4M
- SVGA 專用
- 音效支援：SOUND BLASTER 或完全相容音效卡
- 硬碟最少需要 1MB 最多 16MB（可選擇性按裝）
- 操作方式：滑鼠
- 發行版本：光碟一片
- 建議售價：NT$990 元

歌騰特派員

首先感謝歌騰愛用者您長久以來對歌騰產品的支持與使用，繼音效卡與搖桿後，本公司將陸續推出許多實用新奇的周邊產品，希望以提供更多專業的產品與完善的售後服務，滿足國內電腦玩家們熱切的需求。

爲了讓各位電腦玩家有一起參與歌騰最新產品使用的機會，熱誠招募「歌騰特派員」！舉凡歌騰新產品一到台灣，即可申請測試使用，搶先享受全球最新最好的多媒體資訊設備，更可以好東西與好朋友分享，讓歌騰也有機會爲您的朋友與同學服務，一舉數得。現在就請剪下所附表格，貼在明信片上寄回本公司，如經審核錄取，您馬上就可以成爲我們「歌騰特派員」的一員，取得最新產品的測試權利哦！

歌騰特派員招募資料表

姓名：　　　　　　　　　年齡：
就讀學校：
科系年級：
住址：
電話：
意見：

軟世有料QA集錦

你好！這裏是智冠科技軟世遊戲客服部。

一直以來，我們都是在線上與您相互溝通PC-GAME上機遭遇的一些疑難雜症，從現在起，除了線上服務外，我們將每月在軟世雜誌闢一專欄『軟世有料QA集錦』，彙整說明您可能會遭遇的一些難題。

只要是智冠科技的產品，不論自製或代理，都是我們服務的對象。來電07-8151991，我們將爲您提供您需要的售後服務。

以下列出的即爲近期消費者所反應的問題，仔細看看，你也可以是你弟妹同學朋友的Truble-Shooter！

三國演義Ⅰ

問題1：在586機種上不能RUN？

解　決：在586-120的機種上，音效需選"NO"才可進行遊戲。

問題2：載入後即當機？解決：此產品研發時，MS-DOS版本只支援3.0版，故可使用純開機（只含COMMAND.COM）來改善此情況。

模擬總統大選

問題1：遊戲畫面出現一條一條的雜紋。

問題2：滑鼠移動範圍受限於左上角選單附近。

解　決：請在啓動遊戲前先驅動色彩顯示卡的VESA DRIVER，之後在SIMP：\> 下鍵入STKRUN SETUP1，進入設定畫面重設VGA卡，選擇VESA卡（在第一行）。

問題3：啓動時出現STK INSTALLED ON INT60H
STK UNHOOKED INT 60H
或
← [2JERROR:OPEN FILE ERROR:SF06.DWD

解　決：(1)請確認硬碟中有沒有SF06.DWD這個檔（此爲解壓縮後產生的檔案）。
(2)硬碟容量必須足夠。或用SCANDISK掃描硬碟，檢查是否有壞軌。
(3)安裝程式與硬體不相容，請改用手動安裝（INSTALL1.BAT及SETUP1）。

烈燄鋼狼傳

問題1：全部都過關了，但沒有找到"紫電"和"擊火"？

解　決：在第九關一定要用馬拉來擊退肯特，肯特即屬於"紫電"。在金色龜公子這一關，不能打死巴洛克。但因爲他很容易就掛了，所以乾脆不要理他！巴洛克即屬於擊火。

問題2：手册提到的"飛行裝置和高速移動裝置"都未出現在買單中？

解　決：這兩樣裝置都無法用買的，遊戲因劇情演變而走，只能用撿的。

魔法門系列之英雄無敵中文版

問題：自動戰鬥、攻城時會當機。

解決：來電索取『英雄無敵　修正版』拷貝至英雄無敵所在的硬碟目錄中。

請與服務專線連絡，留下姓名、地址，我們會爲您寄上手動安裝程式，助您解決這個問題。

備註：或可從軟世MEGA-DISK所附的『模擬總統大選更新版』中找到手動安裝程式，詳細操作方式請見該更新版中的Readme.txt檔。

暫告一段落，咱們下回見！



新春
發售預定！

瞧！他一刀割裂畫面而出，真有雷霆萬軍之勢。

設計獨特的『聖經』介面模式，可由你自行記錄隊員的資料。

鋼鐵騎士團

BIBLE MASTER

CRASH OF THE BLLEOTRUTZ



布雷諾大陸上彌漫著腥風血雨，沒有人知道這場戰爭何時開始、何時結束，因爲知道這件事的人已經沒有一個存活著・・・



遊戲開始時可從三個國家中選擇一位主角。



RPG式的城鎮設計，購物或雇請傭兵任君選擇。



戰鬥時可使用十多種魔法，動畫效果氣勢逼人。



獨具風格的遊戲介面，一切都在你的掌握之中。

遊戲特色

- 超強人工智慧，電腦可代替你自行戰鬥。
- 電腦自行戰鬥時可切換至戰鬥畫面，並可由你取得控制權。
- 戰鬥時人物放大數倍，魔法效果魅力逼人。
- 遊戲中的時間單位、人物移動速度、戰鬥速度等可任意調整。
- 遊戲裡可隨時呼叫「翼龍」添購裝備，獨特的方法解你燃眉之急。
- 人物眾多，將領均以圖示置於螢幕下方，各種狀態會立即顯示。
- 創新詳盡的人物資料查閱，設計成「聖經」一般，更可以讓你記錄所需資料。
- 地圖有三種顯示模式，各國在地圖上是以不同的顏色區分，查閱方便。




禮物
Present Duo
今夜請准我在你懷裡放肆
六個唯美浪漫的故事，一次激情狂烈的接觸，
不可抗拒的深深感動，華義邀你親自來體會。
春心蕩漾　四月登場
限
禁止販售未成年者
十八歲以下嚴禁購買
著作權所有：APPLE PIE
HWAEI
華義國際
HWAEI INTERNATION
No Copy
版權所有
禁止一切
非法拷貝
檢舉非法BBS站及盗版品
領獎金專線：(02) 562-6373
(07) 726-1103
總公司：北市吉林路144巷11號B1
顧客服務專線：(02)567-4817
FAX:(02)581-5072
BBS:(02)581-5071

直接向您的遊戲功力挑戰!!

知名漫畫改編之正統冒險RPG遊戲一





96年賀歲強片
二月強力隆重登場！

龐大的故事內容，精彩且充滿刺激的冒險故事，即將呈現在您的面前，如果您自認功力不俗，就請您千萬不能錯過這部超強製作的冒險RPG。

爲了尋找被妖魔附體的青梅竹馬一朝子
太郎帶著一群奇異可愛的好伙伴『背後精靈』
開始了一場艱辛困苦的長途之旅・・・・・・
他們將如何對付襲擊朝子的惡靈呢？

這是一部空前浩大的奇幻冒險故事，
由日本命名畫家『手塚治虫』精心的描繪下
勾畫出這部美麗的動畫及豐富的人物情節
耗時三年傾力製作，是部不可多得的巨作，
現在，它將呈現在您的眼前・・・









北・中區發行部/
台北市吉林路144巷11號
TEL:(02)581-2672
FAX:(02)581-2699

南區發行部/
高雄市前鎮區廣東三街353號
TEL:(07)726-1103
FAX:(07)723-8424

香港分公司/
香港九龍旺角西洋菜街2T添置商業中心10F
TEL:852-7718138 FAX:852-3850686



鐵甲旗艦アトラゴン

NT.600 光

冒險





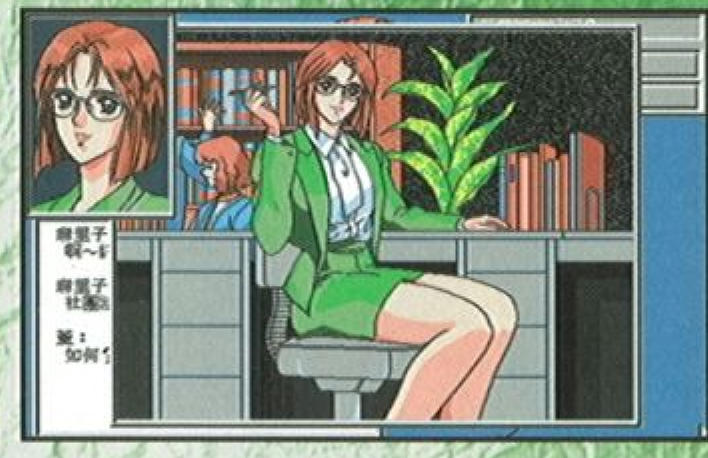
爲搜尋古代文明遺跡，一群身經百戰的海員，將聽從船長您的指揮，往來於各個不同的港口之間，或者搜集消息；途中會遇到怪獸、海盜以及敵國的軍艦，無可避免地將展開一場又一場驚心動魄的海戰，生死就懸在您的一念之間

轉校生

NT.600 光

模擬養成



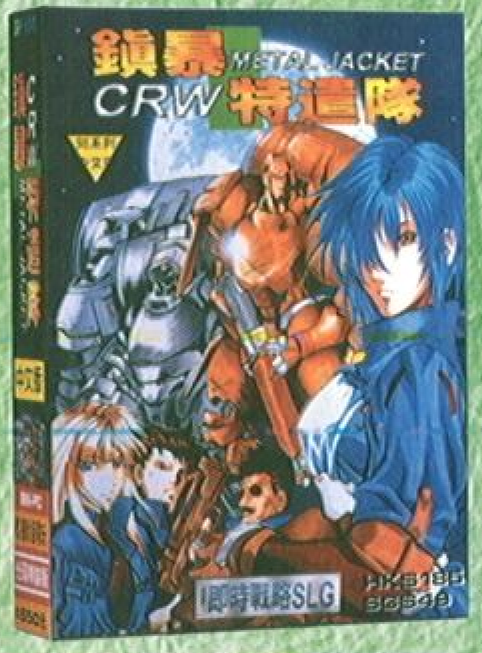


一個十六歲的高中女生麻里子，不但品學兼優，更是一位傑出的體操選手。她擁有人見人愛的特質，清秀可人。一款即時的模擬養成遊戲，獨特的遊戲方式，讓玩者完全導演女主角的生活，生動活潑，趕快來試試。

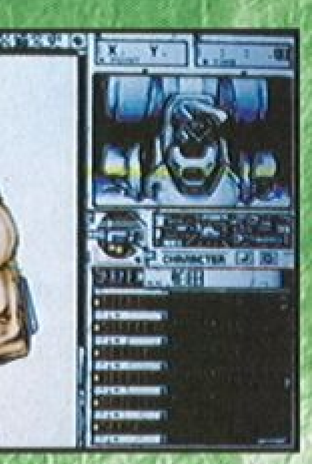
鎮暴 METAL JACKET CRW 特遣隊

NT.650 光

戰略







鎮暴特遣隊共有八個難度不同的任務，例如殲滅所有暴徒、護送外使到達某個目的地等。玩家需要指揮特殊部隊和犯罪組織、恐怖份子以及反戰亂組織進行一場世紀保衛戰。

全方位的
新世紀的

市面上 200
好遊戲絕對 不會超
選擇華義
買到 10

遊戲領域
娛樂饗宴

)支 以上的遊戲中

過1/100，但只要

國際讓你

)% 的好遊戲

光NT.700

策略





在強化國家的經濟力和工業力的同時，別忘了和他國結盟，或必要時打一場仗。這一切決定完全操縱在你的手中，但結果是否能如你所願呢....遊戲中以多種戰鬥模式，如：艦隊戰、星系戰或要塞戰。而且使用 SVGA256色畫面、CD音源等等。使你能眞正享受CD-ROM版才有快感。

獸鄕の守護者

光NT.650

SLG





背負著一段坎坷而充滿血腥的歷史，獸人們爲了追求事實眞相，展開了一連串驚險的旅程。遊戲中魔法衆多，各有神奇的功用，上千張精緻畫面，離奇迷人的故事、幽默有趣的對白等，絕對是難得一見的 SLG大作。喜歡人獸世界的遊戲玩家更是必須加入獸鄕守護者的行列。

戰略

磁NT.750
光NT.900



「工畫堂」製作的特勤機甲隊早已是戰略迷心目中的最愛，而二代在繼一代之後更增加了立體地形圖、隊員可以攜帶特殊裝備。遊戲裡保留了一代精緻優良的介面，十個難度不同的任務更具挑戰性，隊員更加動人。

北・中區發行部/
台北市吉林路144巷11號
TEL:(02)581-2672
FAX:(02)581-2699

南區發行部/
高雄市前鎮區廣東三街353號
TEL:(07)726-1103
FAX:(07)723-8424

香港分公司/
香港九龍旺角西洋菜街2T添置商業中心10F
TEL:852-7718138 FAX:852-3850686

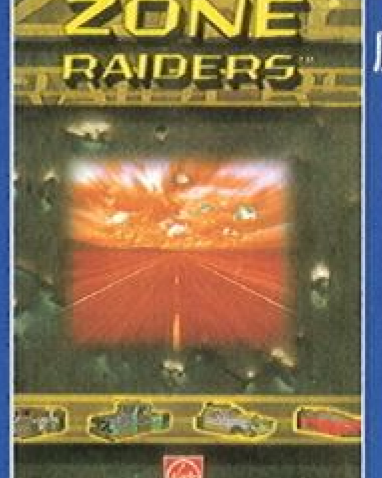




= 新春年假您最好的選擇！

浩劫餘生 光碟版

開著新科技賽車，尋找生存之道的動作遊戲。



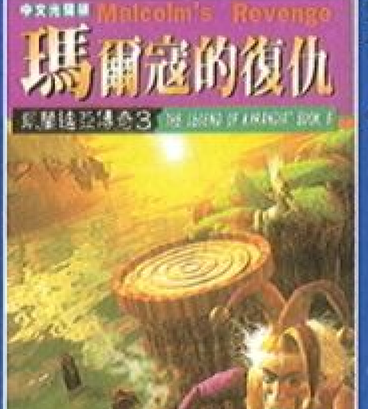
※提供生手及老手不同的遊戲等級。
※多種高科技武器隨遊戲進行而增加。
※可網路連線進行團隊模式。

建議售價：720元

凱蘭迪亞傳奇III

光碟版 (瑪爾寇的復仇)中文版

調皮搗蛋、不拘小節的瑪爾寇，這回可遇上大難題了！

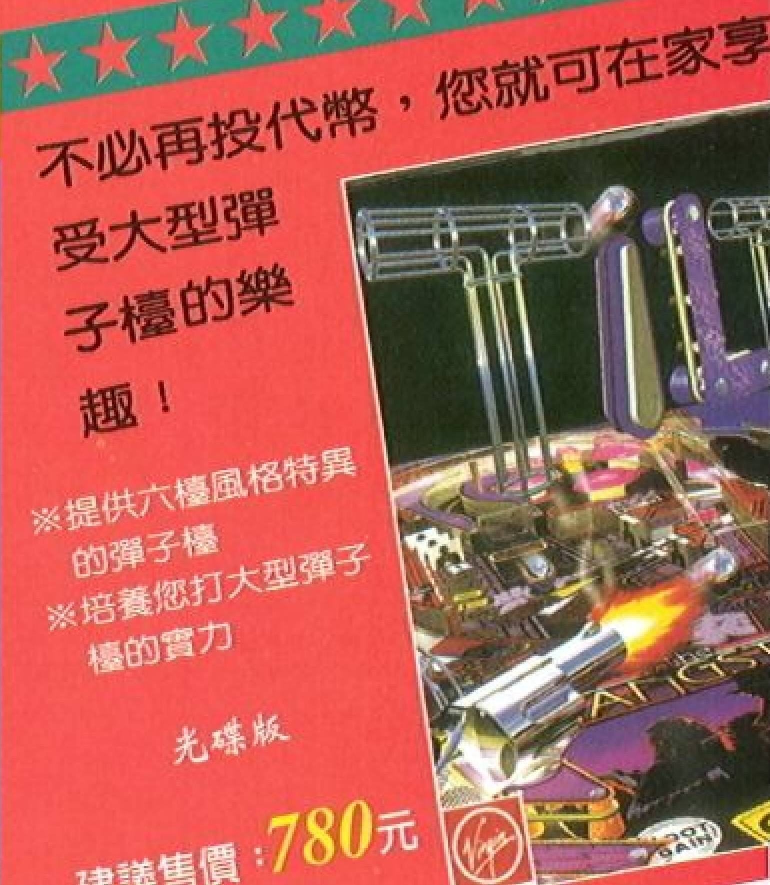


※集集精彩，代代好玩的凱蘭迪亞傳奇系列。
※WestWood Studios金牌小組精彩之作。

建議售價：1100元

3D實感彈子檯

不必再投代幣，您就可在家享受大型彈子檯的樂趣！



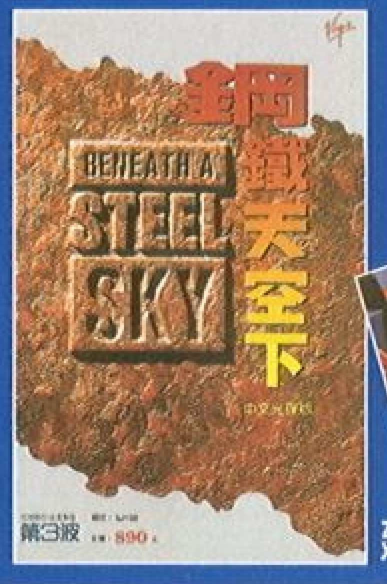
※提供六檯風格特異的彈子檯
※培養您打大型彈子檯的實力

光碟版

建議售價：780元

鋼鐵天空下 中文版

風趣幽默的中文冒險遊戲。



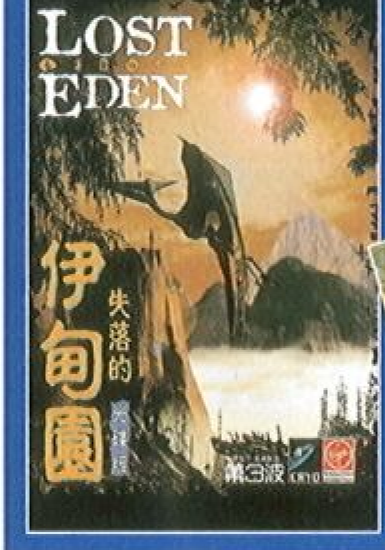


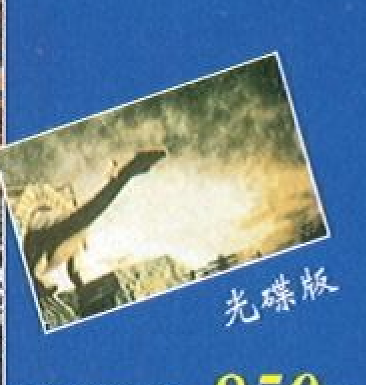
光碟版

建議售價：890元

失落的伊甸園

生動活潑全螢幕的3D動畫策略冒險遊戲。





光碟版

建議售價：850元

異星特警

五大關，全程 3D STUDIO 動畫表現，緊張刺激，絕無冷場。

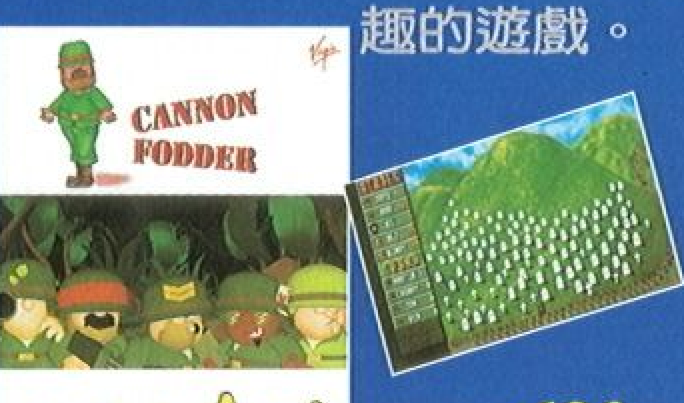


光碟版(二片光碟)

建議售價：850元

小兵立大功

一套可以讓戰爭變得非常有趣的遊戲。



光碟版：680元
磁片版：480元

宇宙冒險家

電腦動畫配合真人演出的完美傑作。

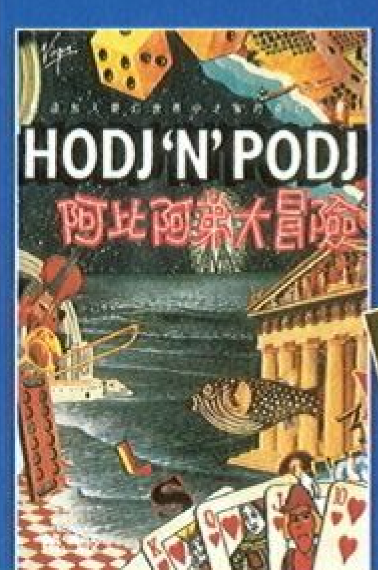


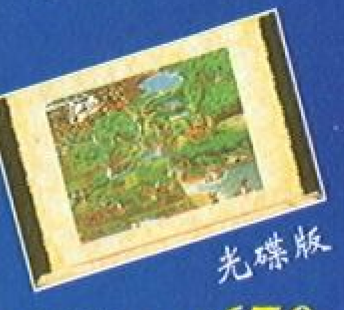
光碟版(三片光碟)

建議售價：980元

阿比阿弟大冒險

一個包含了許多遊戲的競賽，構築出一段解救公主的傳奇冒險。





光碟版

建議售價：670元

第三波高雄門市部暨全省電腦門市店及書局均售



認明第三波光碟產品貼紙您才能買到真正原廠、物美價廉的Virgin光碟。



Virgin Interactive Entertainment. Inc
第三波爲 Virgin Interactive 在台獨家代理商

代理發行·生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市復興北路231巷19-1號 TEL:(02)7136959 FAX:(02)7151950
台中分公司/台中市五權路2-3號8F TEL:(04)2274467 FAX:2274492
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:2254893

賽車遊戲最佳選擇！

印地大賽車 II

★光碟版★

建議售價：900元









第三波高雄門市部暨全省電腦門市店及書局均售



認明第三波光碟產品貼紙您才能買到真正原廠光碟、物美價廉的Virgin產品。



Virgin Interactive Entertainment. Inc
第三波爲 Virgin Interactive 在台獨家代理商

代理發行·生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市復興北路231巷19-1號 TEL:(02)7136959 FAX:(02)7151950
台中分公司/台中市五權路2-3號8F TEL:(04)2274467 FAX:2274492
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:2254893





第3代 獅子吼

將音效卡發揮到極至的代表作

獅子吼音坊指定專用卡

專業用

產品特色：

◎多重音效混合錄放、音樂CD、語音、MIDI合成音樂、外接音源或麥克風！
◎72-OPERATOR模式操作，更逼真的樂器聲音，可同時發出20種樂聲！
◎100%支援作業系統：微軟dos，中英文視窗3.1，視窗NT3.5，視窗95 視窗Workgroup3.11，和IBM OS/2 WARP 3.0！
◎16位元音效卡，品質媲美數位化CD，取樣頻率4到44.1KHz！
◎內建MIDI介面，與聲霸卡MIDI及MPU 401 UART模式相容！
◎100%支援Adlib、聲霸卡、聲霸卡專業版的軟體或遊戲！
◎可錄音、壓縮並播放語音、合成音樂、碟片音樂！
◎專業低雜訊、頻率響應處理，音域更寬廣！
◎ADPCM和ESPCM TM聲音壓縮運算法則！
◎ESFM TM最具震撼的MIDI運算程式！
◎預留Wave Table 升級介面！
◎內建IDE唯獨光碟機界面！
◎左右聲道各6瓦輸出！
◎搖桿介面！





建議售價：1980元

獅子吼音坊近期之配樂作品

1、精訊：俠客英雄傳 3
2、光譜：運鏢天下
　　　　麻將大師
3、漢堂：爆笑水滸傳
4、宇峻：超時空英雄傳說

。近期購買獅子吼音效卡。

就送、可讓您的電腦變成原聲電子琴的"超能力音樂軟體"乙套，馬上教您快速進入創作音樂的領域。

台灣區總經銷

右將電腦有限公司

基隆市正信路151巷1號4樓
服務專線：(02) 465-9858
傳真號碼：(02) 465-8261

南區代理
第三波文化事業股份有限公司
高雄市中正二路18號10樓
TEL：(07)225-4886
FAX：(07)225-4893

北區代理
良興電子企業股份有限公司
門市:台北市新生南路1段6號B1
TEL：(02)393-0899
FAX：(02)322-2007

國外總代理
KANWELL TECHNOLOGY INC.
TEL：886-2-5148148
FAX：886-2-5147936


力拔山兮氣蓋世，孰可取代之？
PANDA
西楚霸王
項羽
歷史戰略RPG
縱橫楚漢，
獨霸群雄
項羽：廢話少說，楚軍也不是好惹的！
項羽：看招！
項羽
王離
上
中
下
虞姬身陷危險之中，項羽該如何呢？
這位年青人會告訴項羽什麼樣的故事呢？
項羽和秦軍將領王離展開一場生死決鬥！
項羽和秦軍展開戰鬥！
始皇37年，在紛雜人群中目睹秦始皇東巡車隊的壯觀浩大，一男子脫口而出「彼可取而代之！」說這話的正是項羽。集自信霸氣於一身的項羽，在他的時代創造他的歷史，如今你也可以加入歷史，創造屬於你的時代！
熊貓軟體股份有限公司 台北縣永和市保生路1號6樓之1 TEL:02-2326045 FAX:02-2320043 BBS:02-2323393


PANDA
TOUGH GUY
格鬥悍將
Tough Guy, are you?!
賀
本產品榮獲第三屆多媒體King Title銅袋獎
激爆你的每一寸神經
最悍的格鬥極品
任誰也別想在格頓的舞台上撒野！
釋雲的超必殺－金剛羅漢，嚇壞你了嗎？！
強悍的史坦，將女殺手打得毫無招架之力！
千萬別小看女流之輩，這一擊就是警告！
熊貓軟體股份有限公司 台北縣永和市保生路１號６樓之1 TEL:02-2326045 FAX:02-2320043 BBS:02-2323393


PANDA
推薦益智育遊戲‧‧‧
PANDA
大
熊貓進擊
GO!
精彩大出擊
請帶我回家
熊貓軟體股份有限公司 台北縣永和市保生路1號6樓之1
TEL:02-2326045 FAX:02-2320043 BBS:02-2323393


PANDA
排球原人
代理發行
熊貓軟體股份有限公司 台北縣永和市保生路1號6樓之1 TEL:02-2326045 FAX:02-2320043 BBS:02-2323393

PANDA

霹靂大賽車

一款前所未見，來自賽車王國—西班牙
操作性最佳、刺激感最具的賽車遊戲







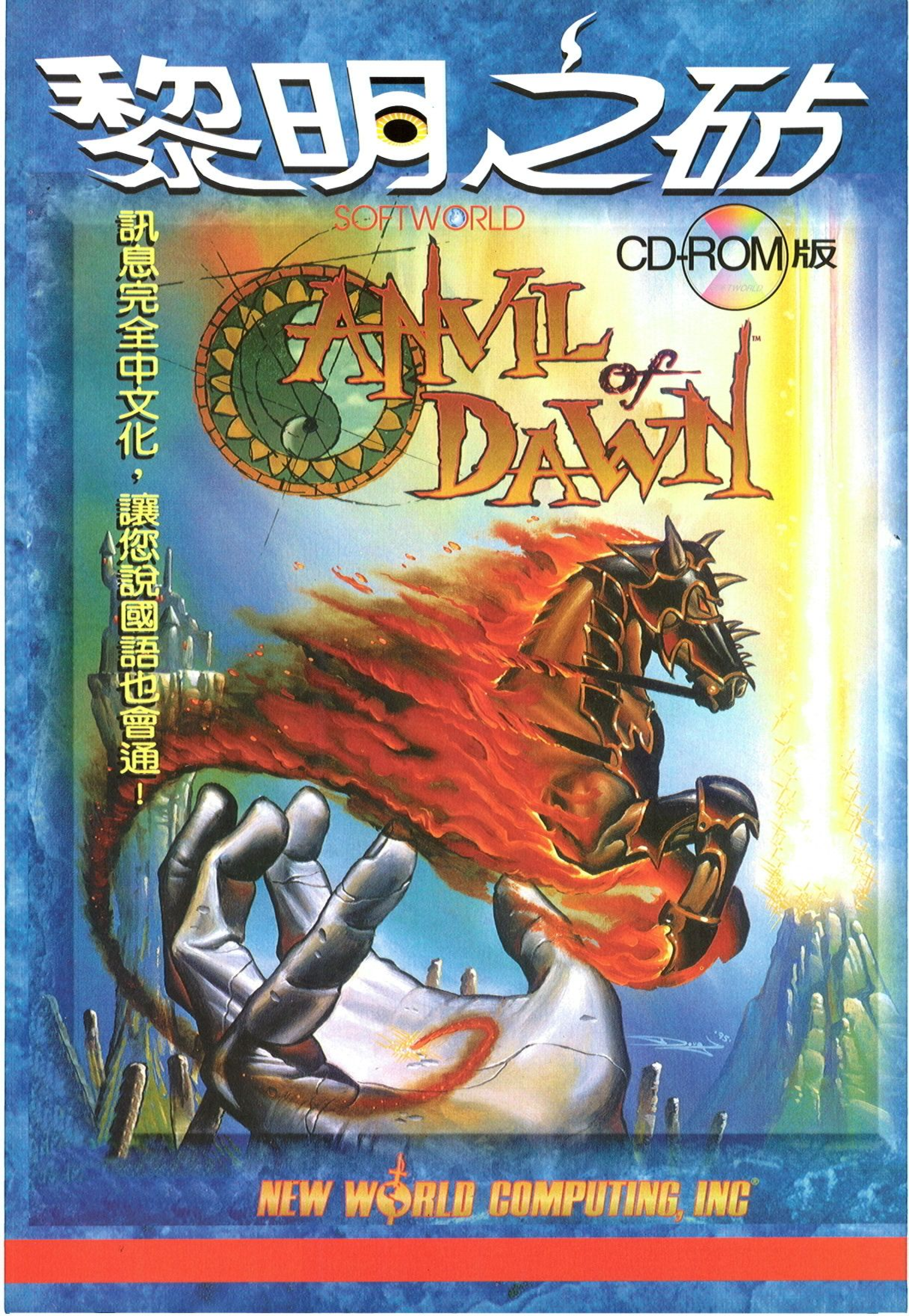


- ★最佳的遊戲性及操作性
- ★提供F1賽車型及房車型二種不同款式的車種
- ★每種車型提供六種不同的車輛，分爲自排車及手排車
- ★提供冠軍賽、單程賽及練習賽三種玩法
- ★在冠軍賽中，同時有20輛車一同比賽，顯示高超的人工智慧
- ★有八種不同比賽路線，可供選擇
- ★可提供二人同時在一台電腦上進行比賽
- ★可提供四人網路或MODEM連線
- ★可切換三種不同的視角
- ★提供SVGA高解析模式
- ★提供八首熱門音樂，並可自行分配播放順序
- ★可自由選擇每一種路線所要跑的圈數及選擇是否要有時間限制，自主性佳



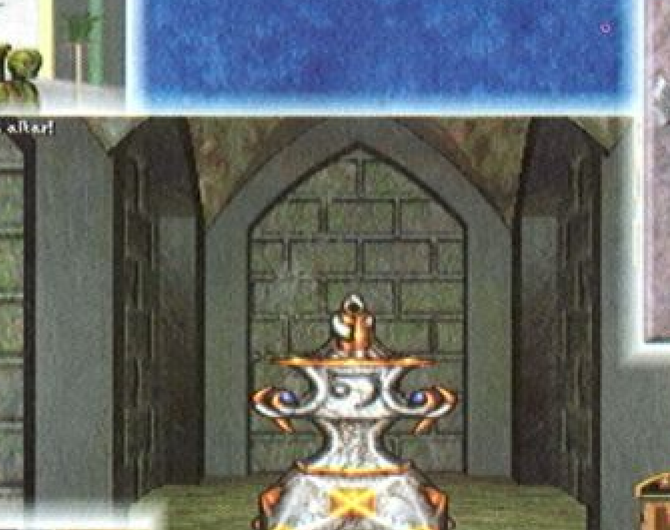
代理發行
熊貓軟體股份有限公司
台北縣永和市保生路一號6樓之1 TEL:2-2326045 FAX:2-2320043

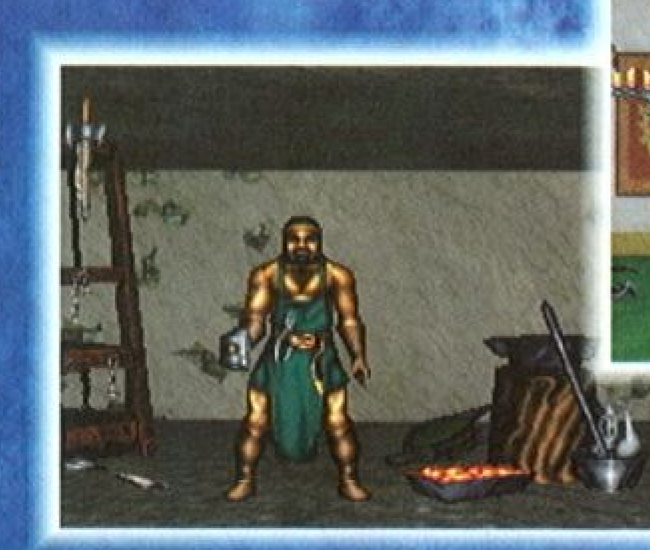
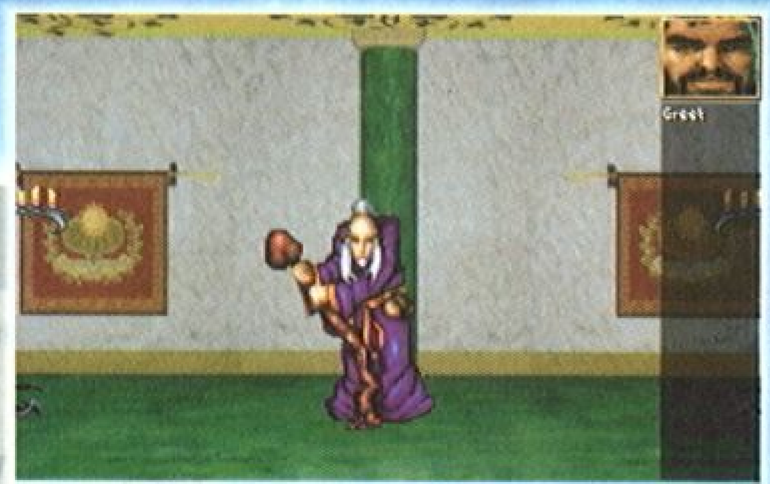
霹靂大賽車



黎明之砧
SOFTWORLD
CD-ROM版
SOFTWORLD
ANVIL of DAWN™
訊息完全中文化，讓您說國語也會通！
NEW WORLD COMPUTING, INC®

在充滿鬼魅魍魎的世界中，會有真正的勇者出現嗎？



＊遊戲採即時戰鬥系統，請隨時保持高度警覺。

＊七大魔法種類，分別為火、水、土、風、雷、肉體技及次元術。

＊根據武器的類型，攻擊方式分為劈砍、揮舞、突刺及遠程攻擊。

＊錯縱複雜的迷宮設計，再加上不可思議的陷阱與謎題，請步步為營，以免屍骨無存。

＊超強的自動繪地圖功能，巨細靡遺地記錄迷宮中所有的物事。

＊第一人稱的３Ｄ視野、全螢幕的遊戲介面，讓你不愛它也難。

＊上百種的武器、法術、物品、寶物及護甲，琳琅滿目，不勝枚舉。

＊與NPC的精彩對話、遊戲口白等，全程語音錄製，以極自然生動的語氣娓娓道來。



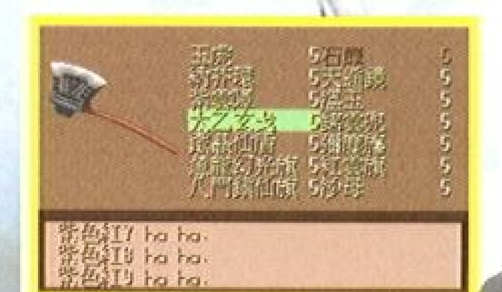


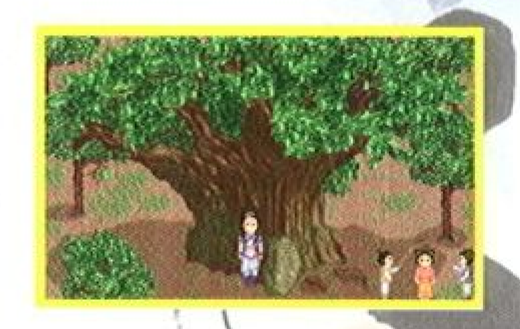


還珠樓主原著　　倪匡新著

俠女李英瓊的第一次冒險旅行

就讓軟體世界帶您遨遊幻妙的蜀山仙境





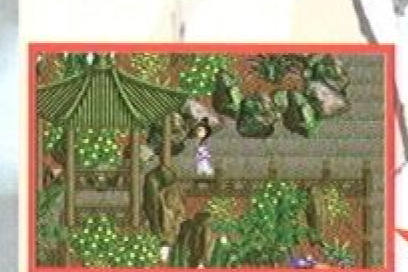

遊戲特色：



《劇情雅俗共賞，有戲劇性的復仇計劃，更有嘻笑怒罵的幽默逗趣。》

《超大戰鬥場面場面，大法施展，飛劍齊上，古怪招式聞所未聞。》

《有絕美的人物和詭秘的異類散仙。》



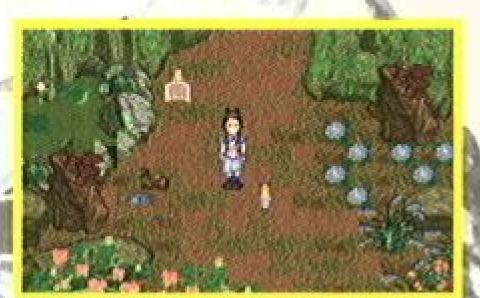
《仙家奇寶一併出籠，兵器，道具，藥材各有妙用。》

《有湮沒的煉術及極妙的法術。》

《古中國庭園勝景和隨心情起落之樂曲。》









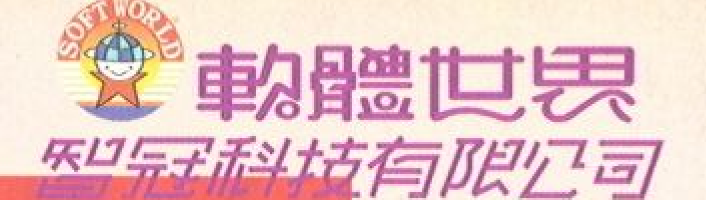




仙劍大姐：

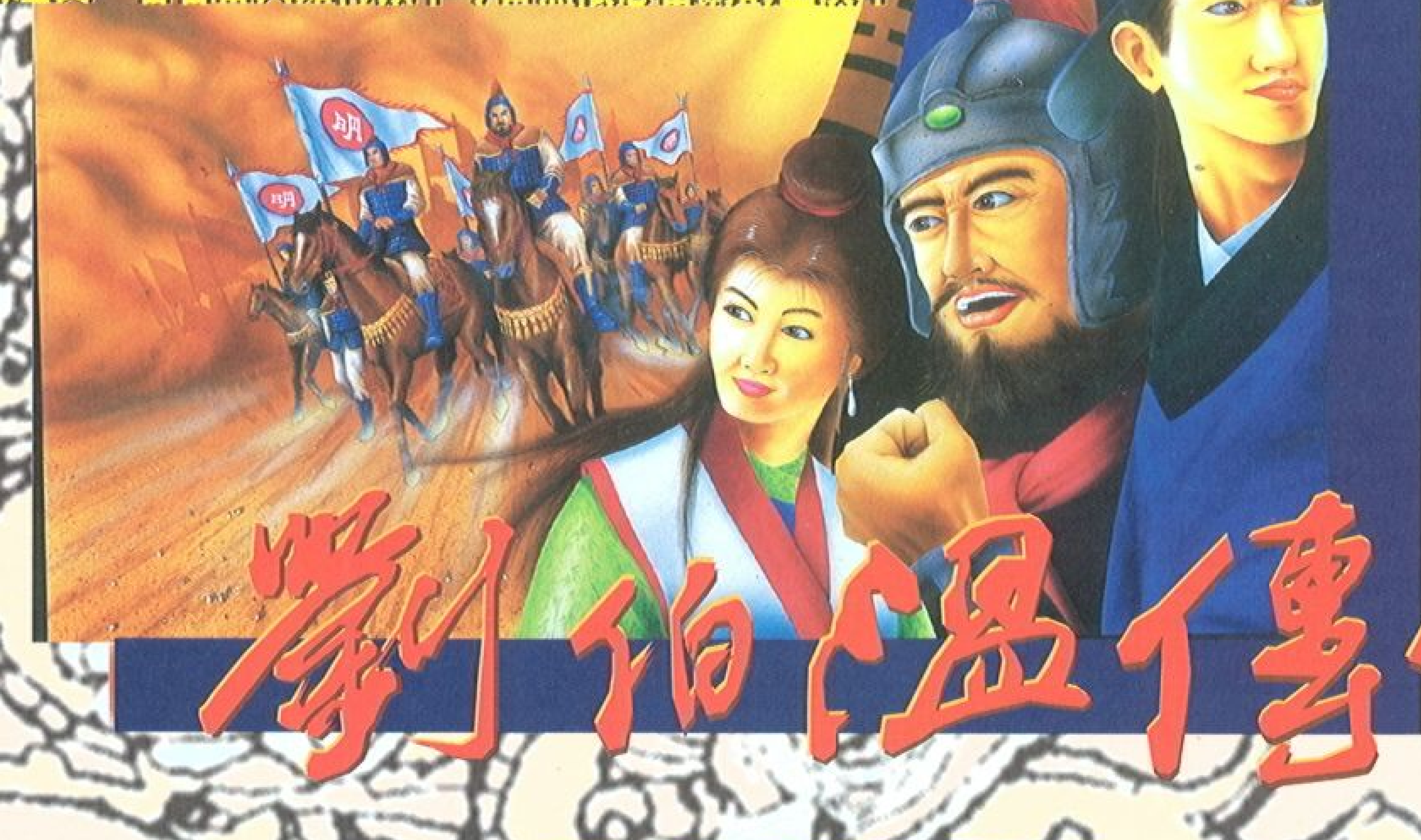
小女子新蜀山英瓊這廂有禮了！
雖然咱們同處蜀山，但姐姐卻早一步下山歷練江湖了，
妹心急如焚，空有一身飛劍絕藝及毫不遜色之姿容，
卻還不能一展身手……
現在，程式師父終於點頭讓我這小徒出來見見世面，
希望我也能笑傲 GAME 之武林。
來日相逢，請多指教為祈！

新蜀山女劍俠　李英瓊





對於個人與國家的命運，你在不在乎？
對於古中國的奇聞軼譚，你好不好奇？
藉著劉伯溫這位製造無數傳奇話題的大師級人物，
您將知道風水堪輿學之精華、推背圖之精妙、
易經之兼容並蓄及中醫、
古煉丹術、陣法安排等修道中人的智慧結晶。
並且將回溯歷史，看看古人如何預卜今日無限悲喜劇的上演！





- ◇穿梭時空，跨明朝及三國時期。
- ◇即時於螢幕上開打，特殊戰略戰術系統。
- ◇頗負野趣之中國地方景色。
- ◇智慧佈局，陣法謀略具足。
- ◇遊戲中詳述推背圖上重要預言之事件演變。
- ◇在皇室復仇之劇情中加入江湖男女之三角情緣。











超級大富翁
鈔票滿天亂亂飛
飛入尋常百姓家
遊戲提供"富翁"一職供您過過癮！
買了就玩，還等什麼？
$ 生動模擬商場經營之面面觀！
$ 將紙上大富翁生活化搬上螢幕！
$ 最多可四位玩家共玩！
$ 有三種地形可以選擇！
$ 不同土地有不同經濟效應。
$ 多類寶物可以快樂消費及壞心陷害。
軟體世界超級賀歲強Game！
馬場大亨
最炫最棒的賽馬養成遊戲
兼具養馬、馴馬、賭馬、票馬
數種功能之整合性娛樂大碟
$ 來自國外經驗，從買馬、豢養、訓練、參賽、選材等策略一一呈現給您。
$ 真人練馬師及騎師肖像、真馬奔馳及真實動畫的馬兒磨練過程。
$ 數種體能訓練讓您增加馬兒的速度、體力及耐力等參賽條件，
而馬兒也有放牧、泡溫泉等休閒活動及針灸之健康療法。
$ 賭馬下注毫不含糊，相得準、買得狠，不僅不盡鈔票滾滾來，
大亨排行榜也留名。
$ 如真實賭馬般，有獨贏、連贏及三重彩等賭法，獎金也隨之不同。
$ 物品衆多，全和馬兒有關，有各式馬鞍、馬鞭、馬蹄鐵、
眼罩、韁繩及藥品。
SOFT WORLD
軟體世界
智冠科技有限公司

魯師父之謎

The RIDDLE of MASTER LU

西方的冒險情懷
東方的神秘氣圍

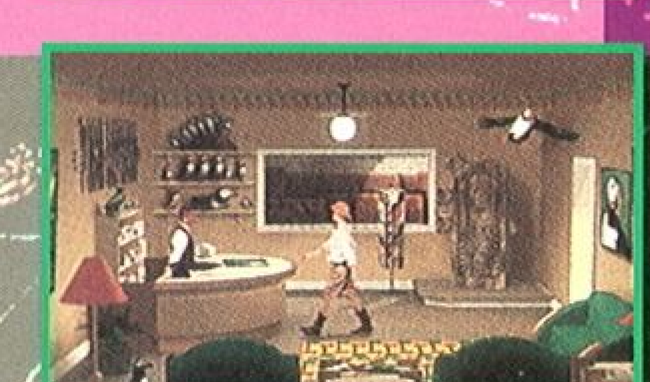


一股可怖的力量就要無情的統治世界
而成敗的關鍵竟然在一塊古中國的玉璽上
愛搞笑的主角 Ripley 和號稱武功高強的女友
能夠在渾無線索的情況下拯救世界嗎？
這款的代誌．．．．．信不信由你囉！









＊ 以智取勝，解決難題及問題人物。
＊ 足跡遍及東西各地，搜尋２０００年前的古老秘密。
＊ 遊戲樂曲充滿１９３０年代的慵懶風情及浪漫情調。
＊ 獨特的電影手法，畫面處理及人物互動極美侖美奐。
＊ 與數十位性格鮮明的人物對話，
探索超過２００個具歷史意義的場所。
＊ 將經歷死亡陷阱的威脅及內心世界的掙扎過程。

SANCTUARY WOODS®



SOFT WORLD
軟體世界
智冠科技有限公司

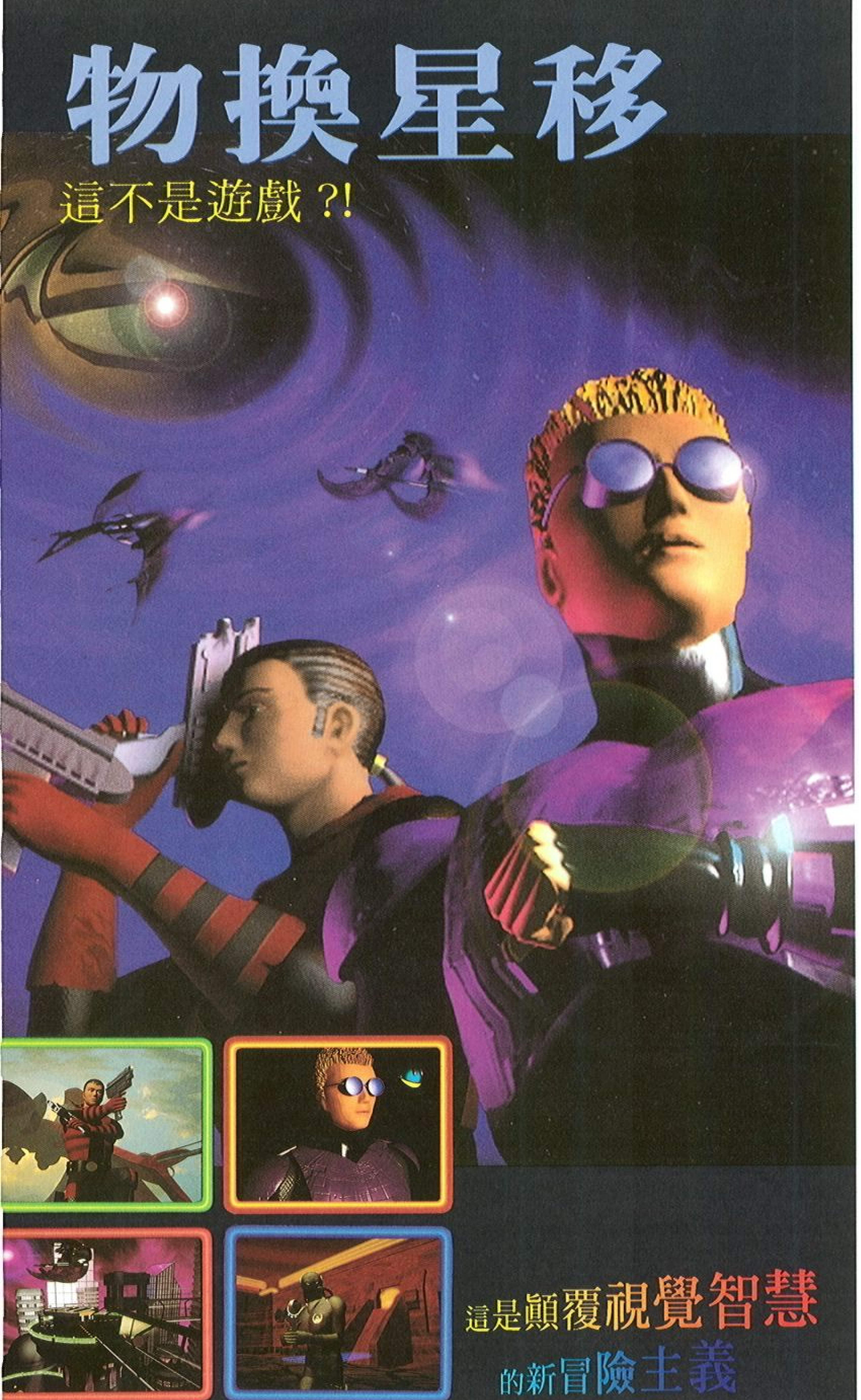


新狼人
摩天樓
一個滿足偷窺狂的遊戲！
限
遊戲內容－
♦ 超級益智動作遊戲一新狼人摩天樓。
♦ 光碟版全程採 PCM 音源，盡享遊戲的樂趣。可在一般 CD 音響聆聽。
♦ 640 × 400 的高解析度畫面來滿足挑剔的您。
♦ 遊戲共數十關，關關舖成、設計用心、畫面絕佳、精緻的妙齡美女美麗動人。
♦ IQ 、反應、記憶、運氣四種不同的測驗，考驗你的能力。
系統需求：
• IBM 或相容之 486 以上機型
• 主記憶體 4MB RAM 以上
• VGA 顯示卡
• MS-DOS 5.0 版以上
• 與聲霸卡相容之音效卡
• 單倍數以上之光碟機
發　行：莎莉資訊有限公司　售後服務電話：(02)375-2396
總代理：TRIREME 超聯國際多媒體　台北市 (02)7468626　北東區 (02)363-4574　桃竹苗 (035)773642　南區 (07)5872513



先爲你即將的失眠
感到萬分抱歉！

感 謝 玩 家 的 大 力 支 持 我 們 將 有 更 多 的



英　特　衛
關心你的感受

物換星移 CHRONOMASTER

＊由譽為本世紀最偉大的科幻大師 ROGER ZELAZNY原著改編
＊與 WESTWOOD 齊名的夢工場小組年度鉅獻
＊運用大量華麗的３Ｄ動畫，豐富情節驚人特效……推出ＣＲＰＧ主義
＊簡易的圖形介面，巨星雲集配音
＊美國ＣＧＷ給予４顆半星高評價

洛城戰警 TEKWAR

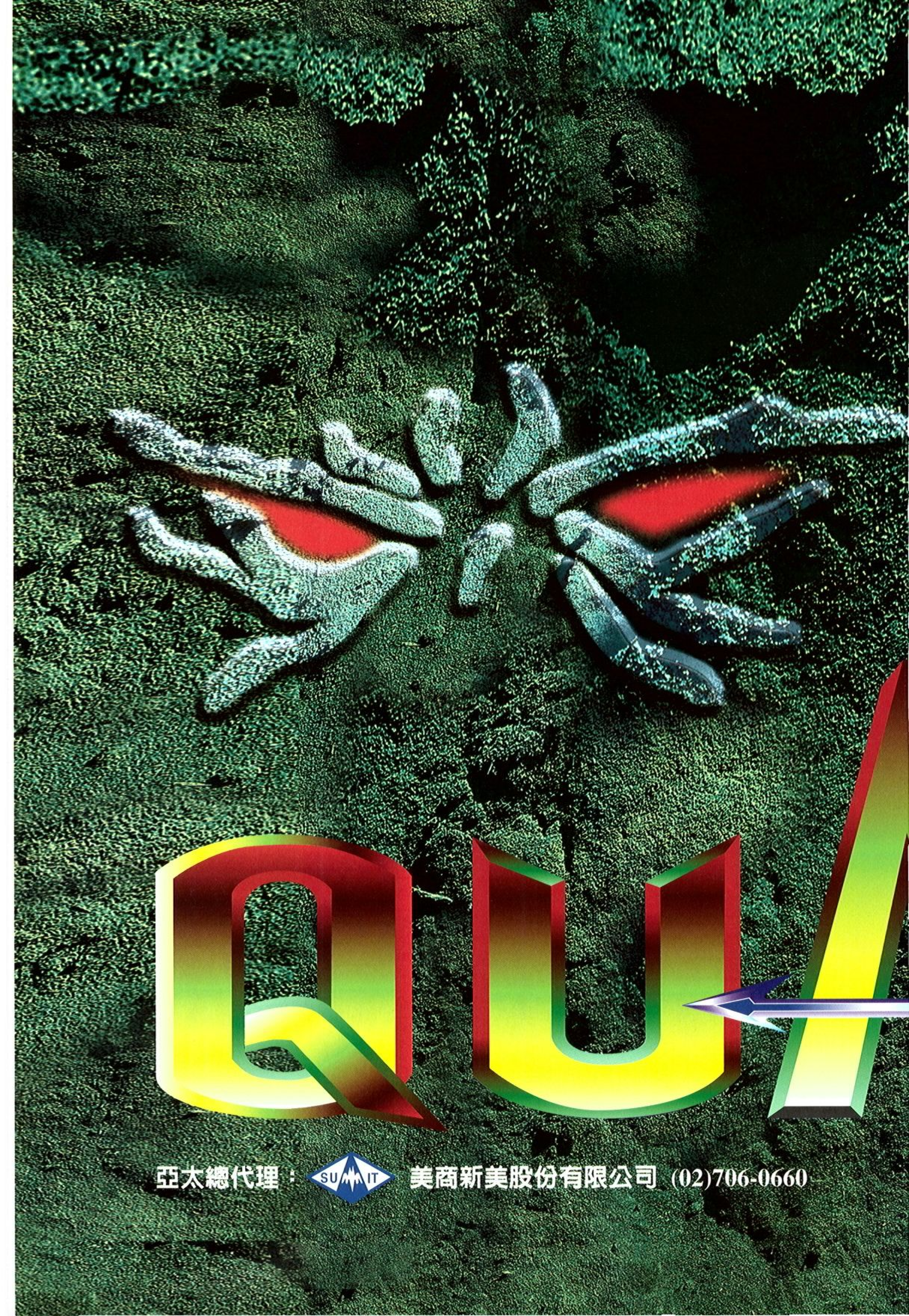
＊星艦迷航記的科克艦長回來了
＊決戰地鐵站、穿越水中廊、虛擬空間、模擬洛城一草一木，最真實浩大的射擊場面
＊五步一場追殺，十步一個陷阱，高潮迭起
＊改編自暢銷影集"未來悍警"系列
＊多質高解析畫面，任你挑選
＊可容納１～１６人網路或魔電對戰

極速殺手 MAXIMUM ROADKILL

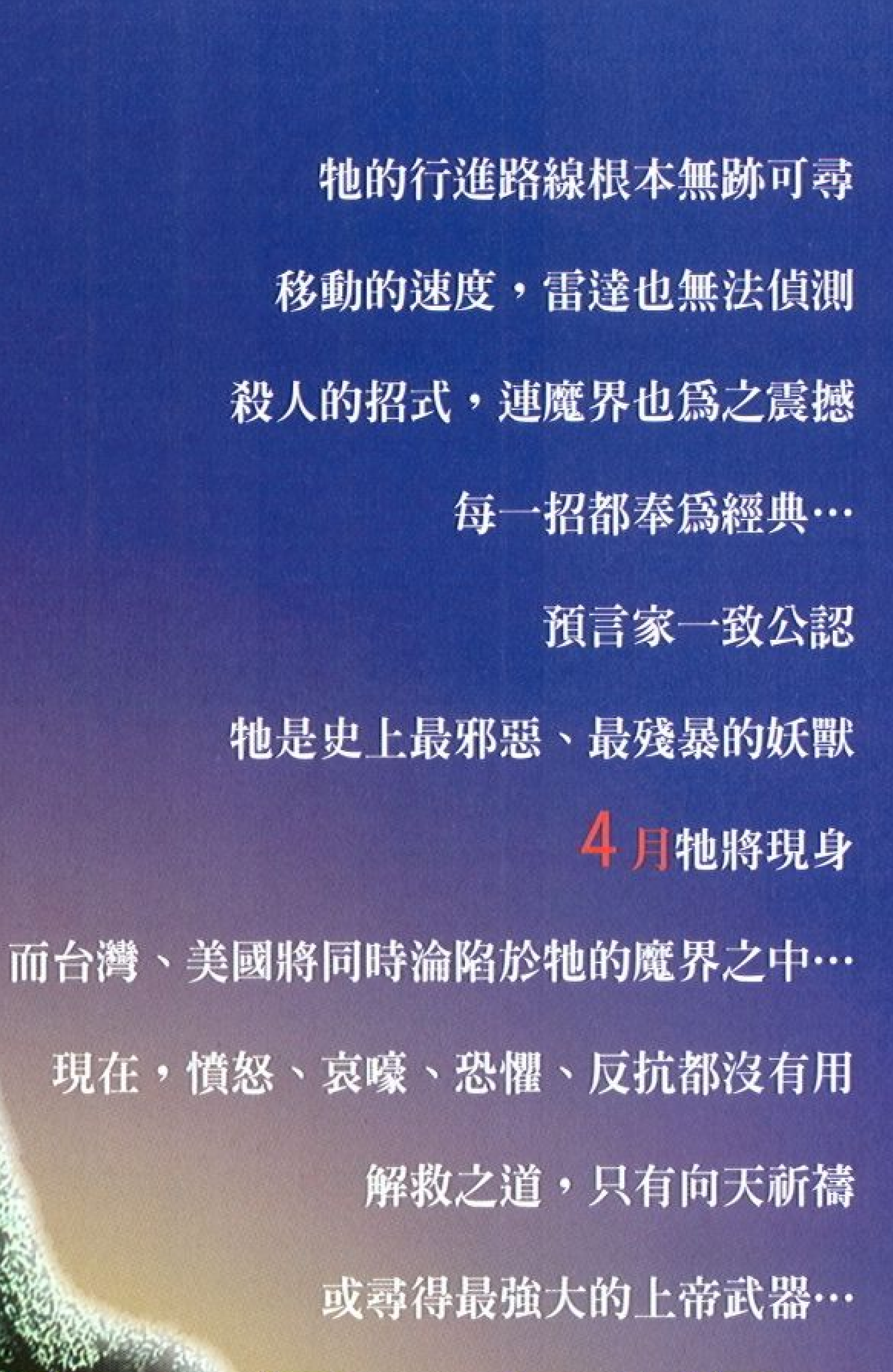
你的座騎不再是傳統的賽車
而是多種造型酷斃的超重型機車
你的路程不再是現實的賽車跑道
而是１２種光怪陸離的３Ｄ世界
你的目標不再是一般錦標賽的冠軍
而是生死存亡的滾輪大賽
請攜帶各種武器，在極速中與暴走族廝殺
只要你夠狠，可隨時添購你的戰備
並可上網路，多人狂飆作戰

獨　家　代　理
interWISE
英特衛多媒體聯合國
熱線 02/999 67 68
劃撥帳號 18794811
戶名：英特衛國際有限公司

好　遊　戲　即　將　登　場　請　保　重　你　的　身　體

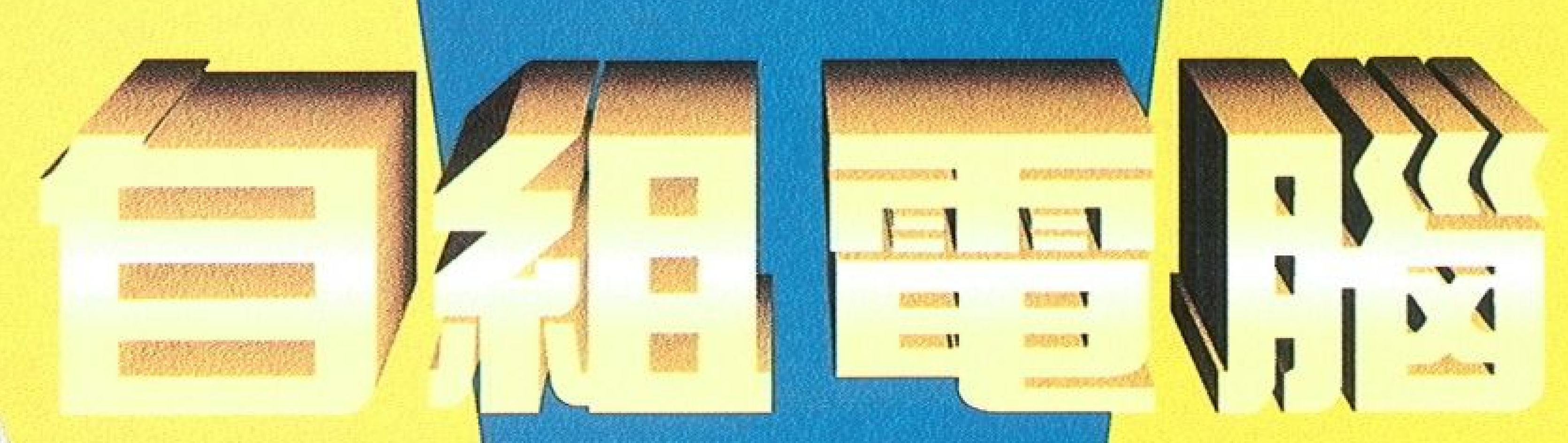


QU
亞太總代理：
SUMMIT
美商新美股份有限公司 (02)706-0660



雷神之鎚

緊急倒數時間： 41 天 66 秒



的

權

威

各廠牌PC組裝及維修服務

電腦週邊、耗材、商業軟體

通訊器材設備

電子零件、升級套件批發零售





資訊有限公司

高雄市三民區建國二路119號2F(建國商場二樓) TEL:(07)2250207 FAX:(07)2251048


彩虹高科技
最強捍的3D射擊遊戲
*全國第一部完全3D動畫引擎射擊遊戲
*超大多重場景，包括天空城、地面層及地下城
*三種遊戲模式：戰鬥、射擊、機智解迷
*可支援二種解析度：640×480及320×200
*採用3D立體人物造形
*細緻CD音質、逼真震憾音效
聖戰悍將
CYBER CLASH
彩虹高科技股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號5樓之2
TEL：356-9166
FAX：391-2484
rainbow
taiwan
各大電腦門市、書局、漫畫屋均有售。
劃撥帳號：18064246
戶名：陳重慶

風月寶鑑

～胭脂紅樓麻雀

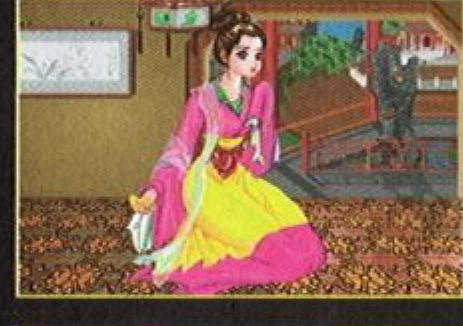
跟黛玉打牌
聽寶釵放槍
與惜春纏綿
都不再是遙不可及的幻想．
身為寶家二少爺的你．
將可一體身陷眾家紅妝之齊
福豔遇．













640*480*256
色高解析度畫面之『正宗
台灣十六張麻將』．





彩虹高科技股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號5樓之2
TEL:(02)356-9166　　FAX:(02)391-2484

徵求遊戲工作室、3D動畫人員及程式設計師
各大電腦門市、書局、漫畫屋均有售
郵政劃撥：18064246
戶名：陳重慶

毀滅公爵

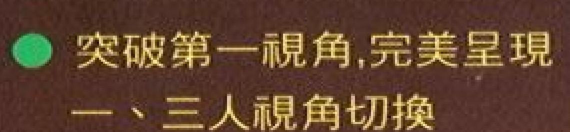
3D VR射擊

危機四伏,步步殺機

主角可以跑,跳,爬
身手靈活

VR逼真場景

多人網路連
互相配合支



- 突破第一視角,完美呈現一、三人視角切換
- 新增向上觀視及向下俯視,作戰型態進入全方位
- 可編輯一個屬於個人風格的遊戲空間
- 24個以上的關卡,從城市遊擊戰殺到外星總部
- 創新的武器配備:火燄放射器,神經變形槍,輔助飛行器
- 畫面逼真的破壞場景，讓您有身歷其境的視覺效果！
- 支援MODEM及網路連線,對戰人數2~8人
- 提供640X480高解析度精緻畫面！

Prepare Yourself for Total Meltdown!

DUKE NUKEM™ 3D

3D REALMS™
REALITY IS OUR GAME.

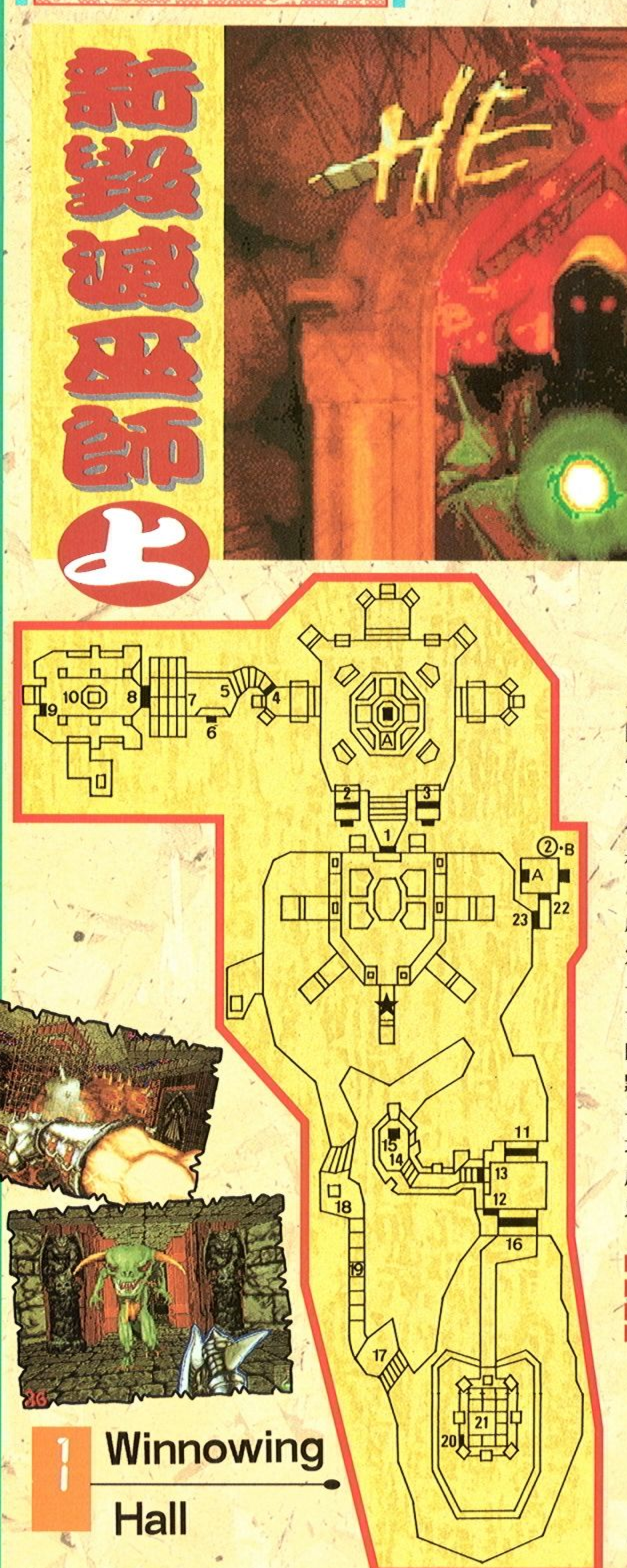


彩虹高科技股份有限公司
台北市忠孝東路二段88號5樓之2
TEL:(02)356-9166 FAX:(02)391-2484

徵求遊戲工作室、3D動畫人員及程式設計師
各大電腦門市、書局、漫畫屋均有售
郵政劃撥：18064246
戶名：陳重慶

新毀滅巫師 上 完全攻略

/ALEX



關於本攻略於地圖標示的部份，在此作一簡易說明。

圖中標有數字和英文字的傳送點，例如③.B即表示在該關卡中的該傳送點，係傳送往第③關卡的地點B。如果只單單標註上英文字母，通常是表示由其它關卡傳送來的抵達地點；除非同一關卡中有兩個相同的英文字母，而這種情況則代表在同一關卡中兩個相同字母的傳送點是可以相互傳送的。

此外，由於這款遊戲有一點較特殊的成功之處，即不少地點的事件發生順序是採隨機方式決定，而非一成不變；也就是說，同一個開關於第一次玩時是先開 A 再開B，但第二次玩時卻極可能變成先開B後開 A 。再如 HUB Ⅰ的第③關卡中，啓動開關 3 昇起四根柱子後，指明傳送點位置的箭頭並非每次都會固定出現在同一根柱子上。因爲類似的情形委實不少，提醒讀者觀看攻略時留意這一點。所幸這些變數尙不足影響大局，讀者們在享受多變化的樂趣之餘，千萬別誤以爲作者混稿費混過頭了。

HUB Ⅰ

1 Winnowing Hall

◆遊戲開始出現在有☆記號的位置（各 HUB 皆同），正北方 1 門前兩旁的玻璃後方都有物品，敲碎玻璃即可取得。進入門內同樣的將目光所及的玻璃全都擊碎，反正…家裡沒

大人嘛…

◆2和3都是旋轉牆，翻過另一面會射出火球，如果擠進牆後的話，牆上的開關可使旋轉牆再翻一次身，不過得非常小心，而且動作要快才出得來。

◆敲碎4的玻璃發現一段階梯，步下階梯到 5 可觸開6的開關，啓動它使7移開一條通路，爬上 8 時會促使三面暗牆開啓，解決怪物後上前啓動 9 的開關，待 10 的方柱下降後可取得 emerald key。

◆用emerald key打開 11 的門，啓動角落 12 的開關打開 13 的樓梯門，由 13 一路爬上 14 時，眼前會昇起 15 的柱子，啓動柱子上的開關可打開底下 16 的鬧門。

◆進入 16 之後轉往 17 ，在盡頭 18 有把 silver key ，回頭到 19 得留意了，這一段路程有上下擠壓的石塊，得算準時機再走出 17 。

◆用 silver key 打開 20 的門，進入後沿著階梯繞一圈爬到最高處， 21 懸吊著一口鐘…沒當過和尚也看過擊鼓鳴鐘吧？沒錯，讓這口巨鐘發出巨響即可打開大廳正中傳送點 A 四周的柵欄。傳送到東南方的密室後，往前跨一步即可觸開 22 和 23 的通道，由B傳送到下一個關卡之後是回不來的，因此，若有該拿、能拿而尚未拿的物品，先回頭去收拾收拾。

2 Seven Portals

◆別讓這偌大的場景和密密麻麻的線條給嚇著了，咱們來逐步破解吧。利用1的昇降台落地後，趨前到2的方柱前啓動開關，這可打開3的大門並降下4的三角柱。視角色的不同，柱子上會出現合適的進階武器。

◆進入3的門內往東跳上5的平台，走到裡層的地板可使兩旁6的平台下降，跳上6步下階梯再由7的昇降台到達傳送點，由此傳送到③的C處。

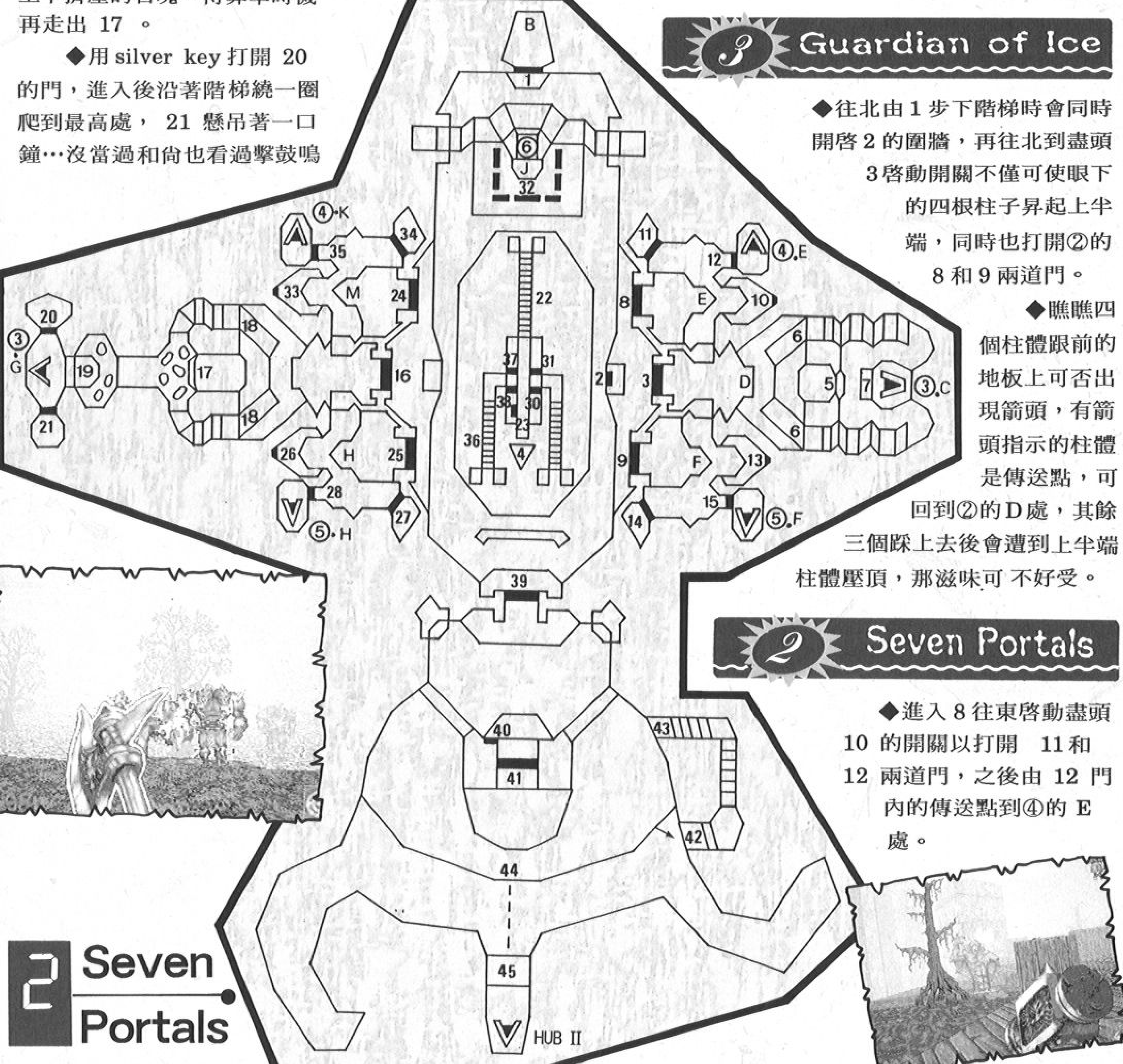
3 Guardian of Ice

◆往北由1步下階梯時會同時開啓2的圍牆，再往北到盡頭3啓動開關不僅可使眼下的四根柱子昇起上半端，同時也打開②的8和9兩道門。

◆瞧瞧四個柱體跟前的地板上可否出現箭頭，有箭頭指示的柱體是傳送點，可回到②的D處，其餘三個踩上去後會遭到上半端柱體壓頂，那滋味可不好受。

2 Seven Portals

◆進入8往東啓動盡頭 10 的開關以打開 11和 12 兩道門，之後由 12 門內的傳送點到④的 E 處。



4 Guardian of Fire

◆上前跨到1時，2的地板會產生急遽的變化，待它靜止而形成熔岩池後，往南跳進3，但別衝過頭，因爲兩邊階梯的正中也是硫磺池。

◆開關4是一組三段式開關的其中之一，必須將三個分段開關全都啓動後才能發生作用。進入5登上6時得留意了，只要往前跨出一步，剎時間便天搖地動，並導致6和7之間的走道支離破碎，所以，由6快速奔向7才能在地面崩裂之前取得走道上的一干物品。之後由7跳往8再沿著牆沿繞到9啓動開關再打開 10 ，小心地走到牆角8再跳過7即可進入 10 ，並取得 flame mask 。

◆開關9左邊的門在一陣撼動後早已震開了，由3跳回1循來時路回到②的地點E。

2 Seven Portals

◆進入9啓動盡頭 13 的開關同時打開 14 和 15 兩道門，由 15 門後的傳送點前往⑤的地點 F。

5 Guardian of Steel

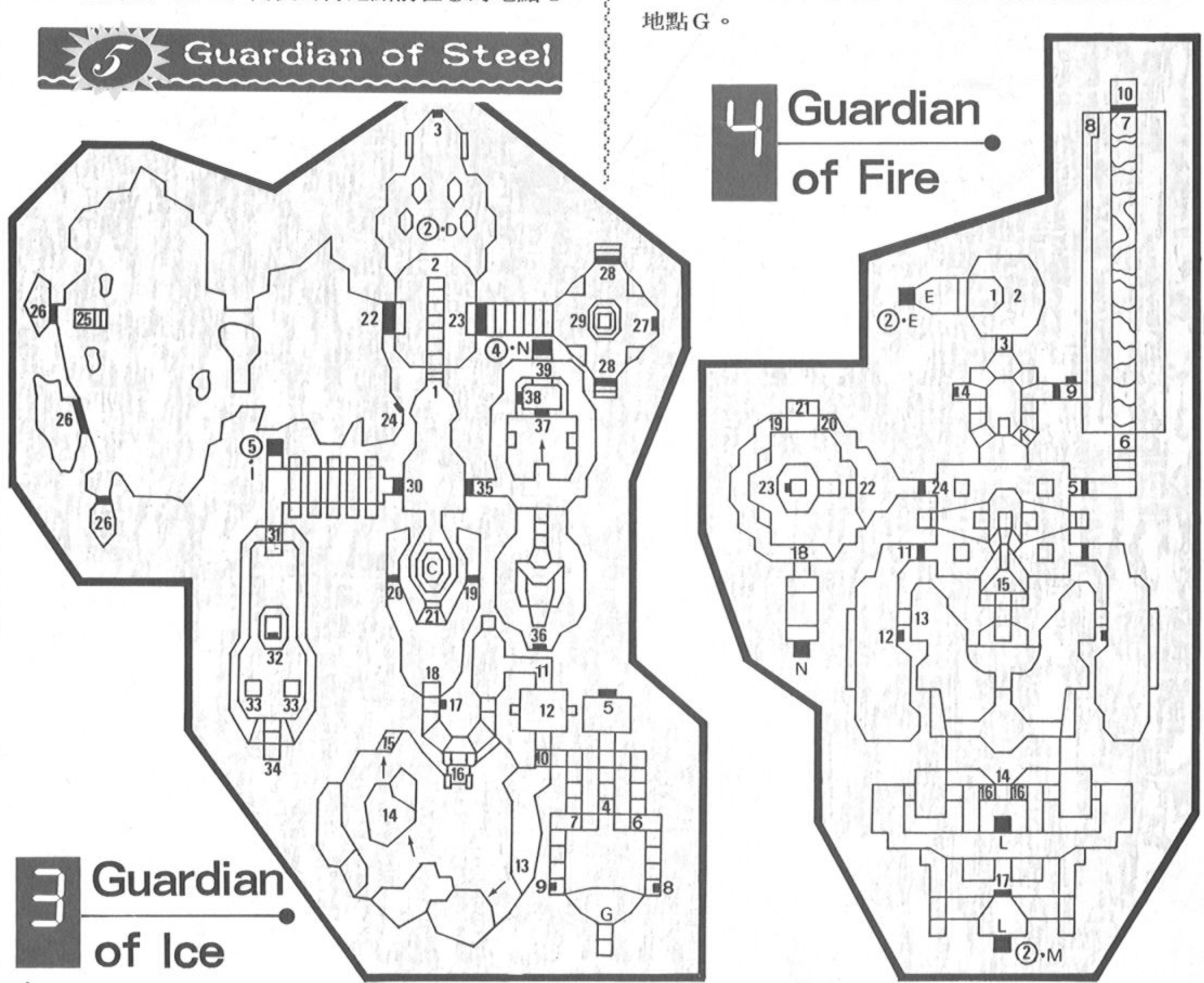
◆走到南北向的走道後，先往北爬上長形階梯到1的開關前，開關1可控制3整堵牆在牆縫間往北移動，而南邊的開關2則能控制3往南移動。由於3的初始狀態已到了北端盡頭，即使啓動了1的開關也就不會有任何作用了。

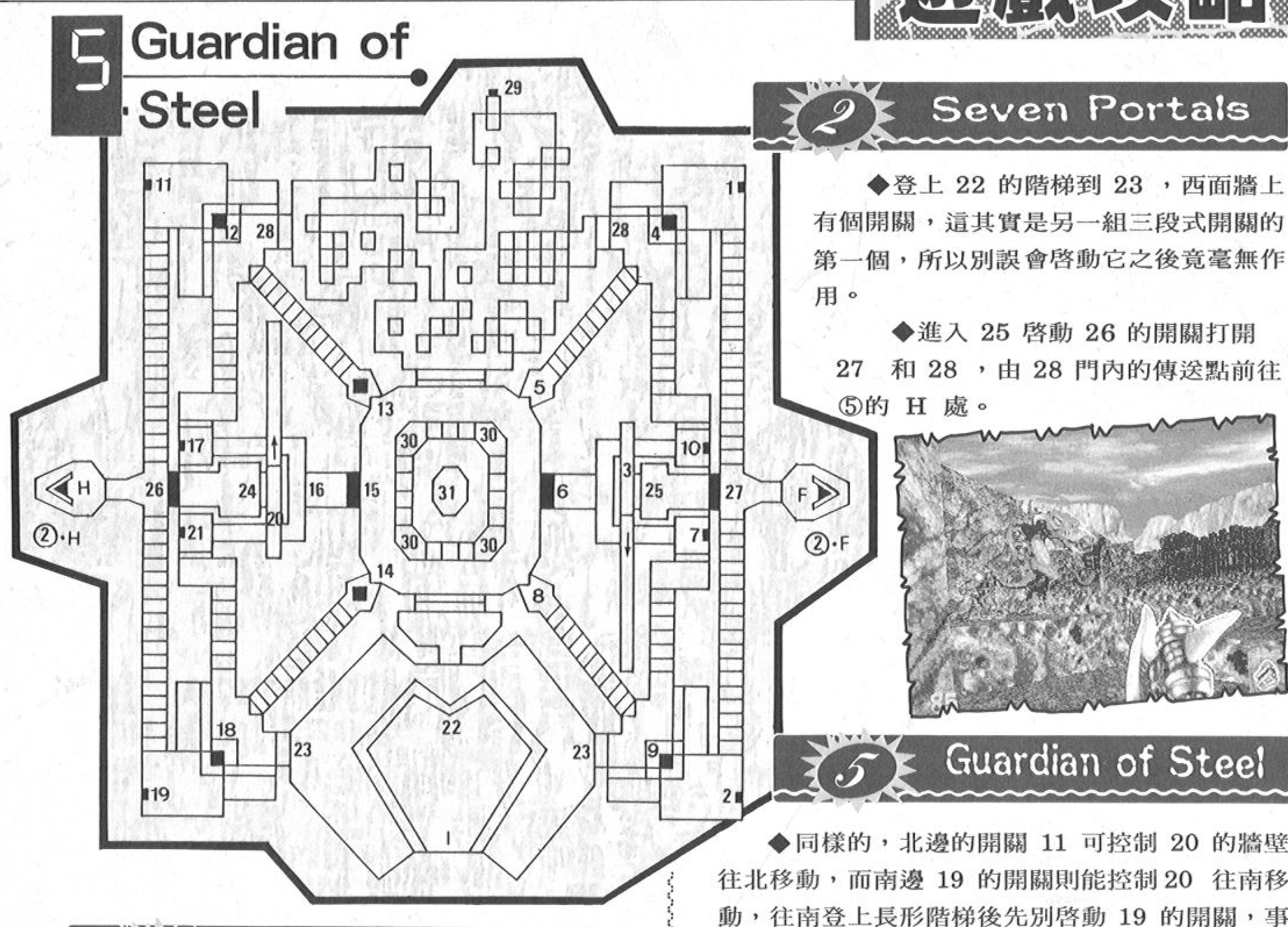
◆穿過4的昇降柱爬上5後，經由6門後的昇降台到下層，往右進入7並啓動開關，這是三段式開關的第二個。搭上昇降台走出6之後往8步下階梯，越過昇降柱9啓動開關2，這時3的整堵牆往南移開後已可進入 10 ，而開關 10 則正是三段式開關的最後一個，啓動它即可打開②左半部 16 的門。

◆此刻 13 和 14 各被方柱擋住去路，所以先由抵達處的傳送點回到②的地點F。

2 Seven Portals

◆進入 16 之後，同樣的跳上 17 的平台使兩邊的平台 18 下降，由 18 步下階梯後再往西站上 19 的昇降台，昇上後不論是打開 20 或 21 的門，兩道門都會同時開啓的。之後由傳送點前往③的地點G。





③ Guardian of Ice

◆往北繞過6到盡頭啓動開關5，這會兒4、6和7三處平地都成了階梯，爬上6啓動開關8，再爬上7啓動開關9，這可打開G後方的一處密室。

◆來到 10 時可兵分二路，若是往北到 11 的話須快速跑過，因爲 12 兩邊牆上會發出暗器，之後再一路繞到 17 的開關前；如果由 13 輾轉跳上 14 和 15 可取得較多物品，之後再跳下底層由 16 的昇降台來到 17，啓動 17 的開關降下 18 的昇降台，由 18 昇上後，19 和 20 的密室已開了，而 21 的洞口也足夠容身，更重要的是 22 和 23 的門前地板上都出現箭頭。

◆一跨進 22 後，這一大片雪地會出現「冰變」，高低不平的冰柱和深不見底的冰洞很容易成爲葬身之所，尤其是滑不溜丟的地面…先繞到 24 啓動開關昇起 25 的台階，之後前往 25 拿取 steel key，回頭要留意藏在三處密室 26 裡的怪物。

◆走出 22 再進入對面的 23，如果有 flame mask 的話，可啓動盡頭 27 的開關以打開兩旁的 28 閘門，並使 29 的方柱降下，柱子上有把 fire key。開關 27 同時也開啓了②的 24 和 25 門，並且昇起②中央 22 的長形階梯。

② Seven Portals

◆登上 22 的階梯到 23，西面牆上有個開關，這其實是另一組三段式開關的第一個，所以別誤會啓動它之後竟毫無作用。

◆進入 25 啓動 26 的開關打開 27 和 28，由 28 門內的傳送點前往⑤的 H 處。

⑤ Guardian of Steel

◆同樣的，北邊的開關 11 可控制 20 的牆壁往北移動，而南邊 19 的開關則能控制 20 往南移動，往南登上長形階梯後先別啓動 19 的開關，事實上也不會有作用…穿過 18 的昇降柱爬上 14，這時 13 和 14 的方柱已昇開了，用 steel key 進入 15 乘昇降台 16 到下層，繞進 21 啓動兩段式開關，完成後②的 29 長形階梯就會昇起。

② Seven Portals

◆登上 29 的階梯，頂端南北牆面上各有 30 和 31 兩個開關，30 跟 23 一樣，是三段式開關的其中之一，而開關 31 則能打開③中段 30 的入口，經由3門內盡頭的傳送點到③的地點C比較便利。

③ Guardian of Ice

◆跨進 30 快速越過暗器跑進 31，啓動 32 的開關除了打開兩處 33 的方形柱外還會啓動 34 的暗器，殺死由方形柱竄出的怪物之後，走回 31 由北邊的傳送點前往⑤的地點 I。

⑤ Guardian of Steel

◆移動腳步即可使眼前的圍牆 22 降下，這個動作可不得了，因爲同時間兩邊的 23 和北邊的兩處 28，共計四處昇降台會發生作用，而3的整堵

牆會往南移到盡頭， 20 也會往北移到盡頭，現在可以經兩邊的牆進入 25 和 24 ，進入後也就可以打通 27 和 26 兩道門。

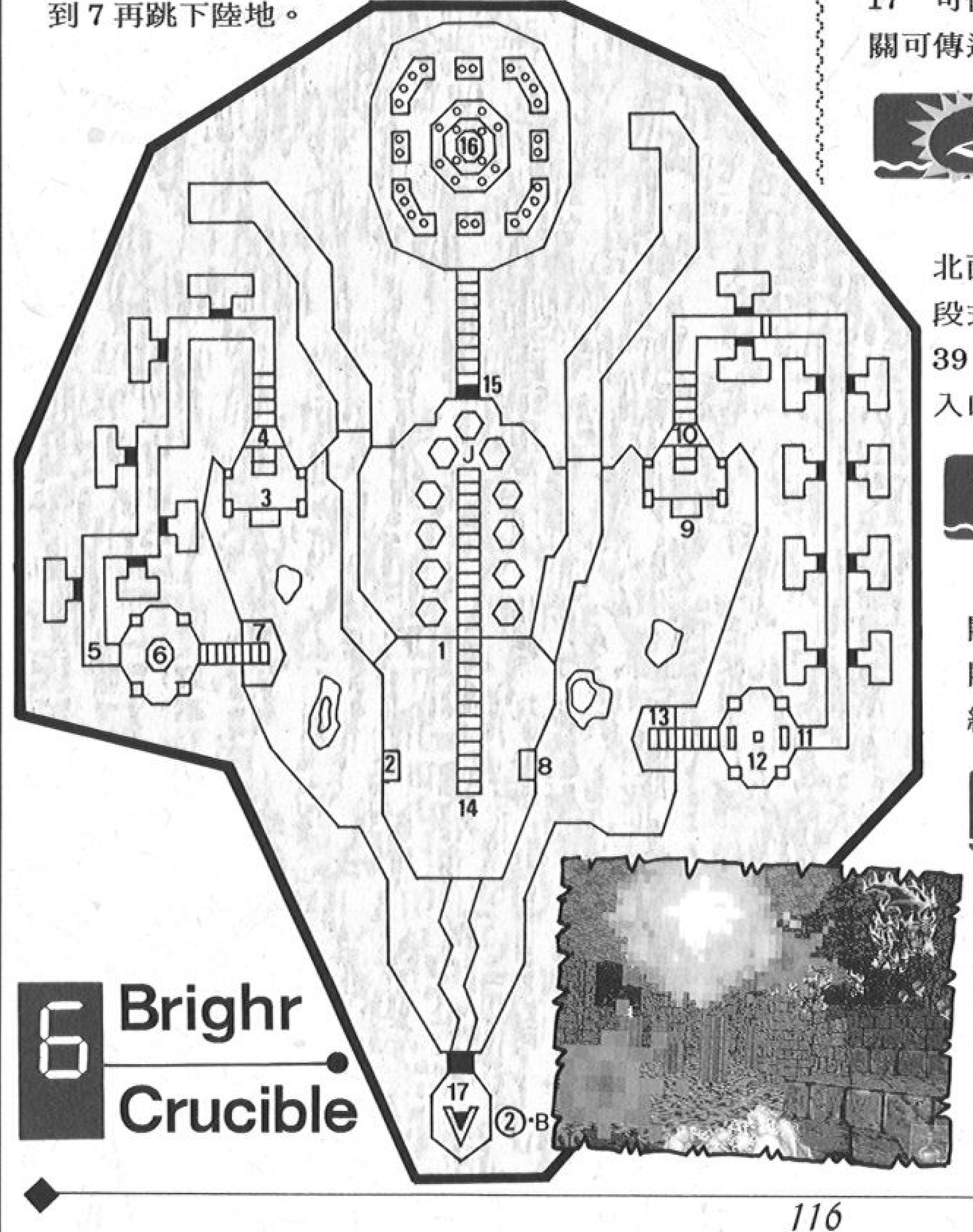
◆由北邊的昇降台 28 昇上後，這偌大的區域痢時間危機四伏，一塊塊垂直壓擠的石柱極為危險，步步為營踱至 29 啓動開關，此刻正中央四處 30 的平台皆已開啓，脫身後直奔 30 並跳上平台，躍上當中 31 的平台後，奇妙的事情發生了，在②北方 32 的七片牆面全轉了九十度，趕緊回去瞧瞧吧。

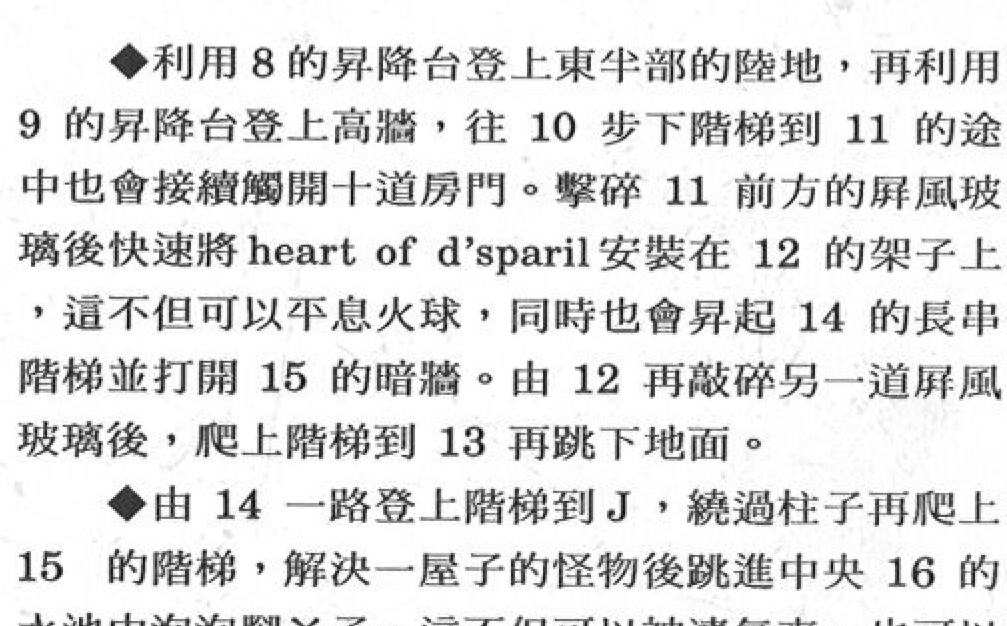
2 Seven Portals

◆鑽過 32 的牆縫後，正中的一處水窪居然是個傳送點，經由它可前往⑥的 J 處。

6 Brighr Crucible

◆抵達後往南跳下 1 的水道中，先利用 2 的昇降台上去西半部的陸地，之後再搭上 3 的昇降台，往 4 步下階梯後沿路可觸開六道房門，門後的怪物自然是少不了的。一路來到 5 時，眼前有火球亂噴，快速拿了 6 的 heart of d'sparil 之後，衝上階梯到 7 再跳下陸地。





◆利用 8 的昇降台登上東半部的陸地，再利用 9 的昇降台登上高牆，往 10 步下階梯到 11 的途中也會接續觸開十道房門。擊碎 11 前方的屏風玻璃後快速將 heart of d'sparil 安裝在 12 的架子上，這不但可以平息火球，同時也會昇起 14 的長串階梯並打開 15 的暗牆。由 12 再敲碎另一道屏風玻璃後，爬上階梯到 13 再跳下地面。

◆由 14 一路登上階梯到 J，繞過柱子再爬上 15 的階梯，解決一屋子的怪物後跳進中央 16 的水池中泡泡腳丫子，這不但可以神清氣爽，也可以打開南邊傳送點前方 17 的障礙，待「足爽」之後，經由南方的傳送點即可回到②的地點 B。

2 Seven Portals

◆進入 24 啓動盡頭 33 的開關 34 和 35 兩道門，由 35 門後的傳送點前往④的 K 處。

4 Guardian of Fire

◆有了 fire key 就可以進入 11 了，啓動 12 的開關後經由旁邊的昇降台下去 13 ，往南走到 14 可打開 15 的障礙並降下兩旁 16 的昇降台。繞到 L 的傳送點傳送到最南端後，啓動眼前的開關 17 可使②的 36 階梯昇起，之後轉身扳動 L 的機關可傳送回②的地點 M 。

2 Seven Portals

△爬上 36 的階梯到頂端也有兩個開關，北面的開關 37 跟開關 23 和 30 一樣，是三段式的最後一道開關，啓動後即可開啓南方 39 的大門，而 38 的開關則是打開③的 35 入口，先經由 3 盡頭的傳送點到③的 C 處。

3 Guardian of Ice

◆進入 35 往南步下階梯啓動 36 的開關打開對岸的 37 ，跳進 37 啓動 38 的開關打開 39 使傳送點現身，之後跳回對岸再繞到 39 經由傳送點前往④的地點 N 。

4 Guardian of Fire

◆跨出 18 繞到 19 時要快速跑向 20，否則會遭到往南推移的牆面 21 推擠落入懸崖，成功跑過 20 後， 22 和 23 之間的走道會上昇，而 23 的柱子也會昇開，啓動 23 的開關可打開 24 的門，此刻，此 HUB 的區域已解決了泰半，只剩

下最後一處出口了。

2 Seven Portals

◆進入 39 隔著柵門解決大堆怪物後，上前啓動開關 40 打開 41 ，往東南方跳進 42 爬上階梯到 43 可取得 wings of wrath ，事實上 44 和 45 之間會懸空出現一道藍點，這是可以在上面走動的，只要小心踱過藍點也可以跨過 45 到出口的。

HUB III

1 Shadow Wood

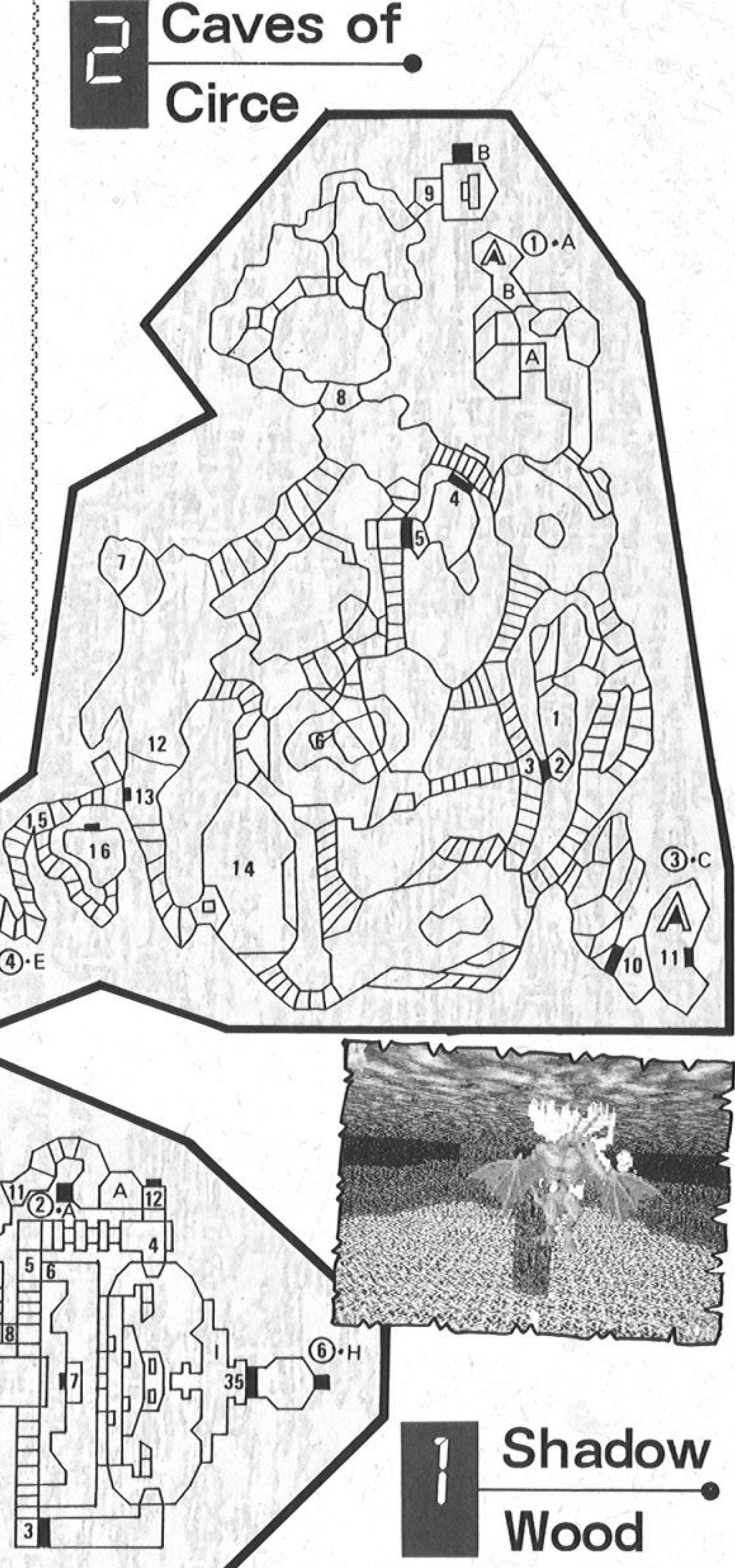
◆待門開後先往南進入 1 ，一路爬上階梯後再進入 2 ，繼續往南經過 3 再繞到 4 ，踩上 4 的地板後會昇起 5 的一段階梯，但也同時開啓了走道上的火球暗器。快速跑出 3 後往北爬上階梯到 5 再跳進 6 ，跳進 7 並啓動開關可使 5 的階梯出現通道可進入 8 。

◆進入 8 之後入口會被封住，往前跨進 9 時整個地面會出現變化而致高低起伏，且有多處斷層足以喪命。小心跳往 10 並啓動開關後可補平斷層的地面並關閉方才走道上的火球，之後繞進 11 由傳 送點前往②的地點 A。

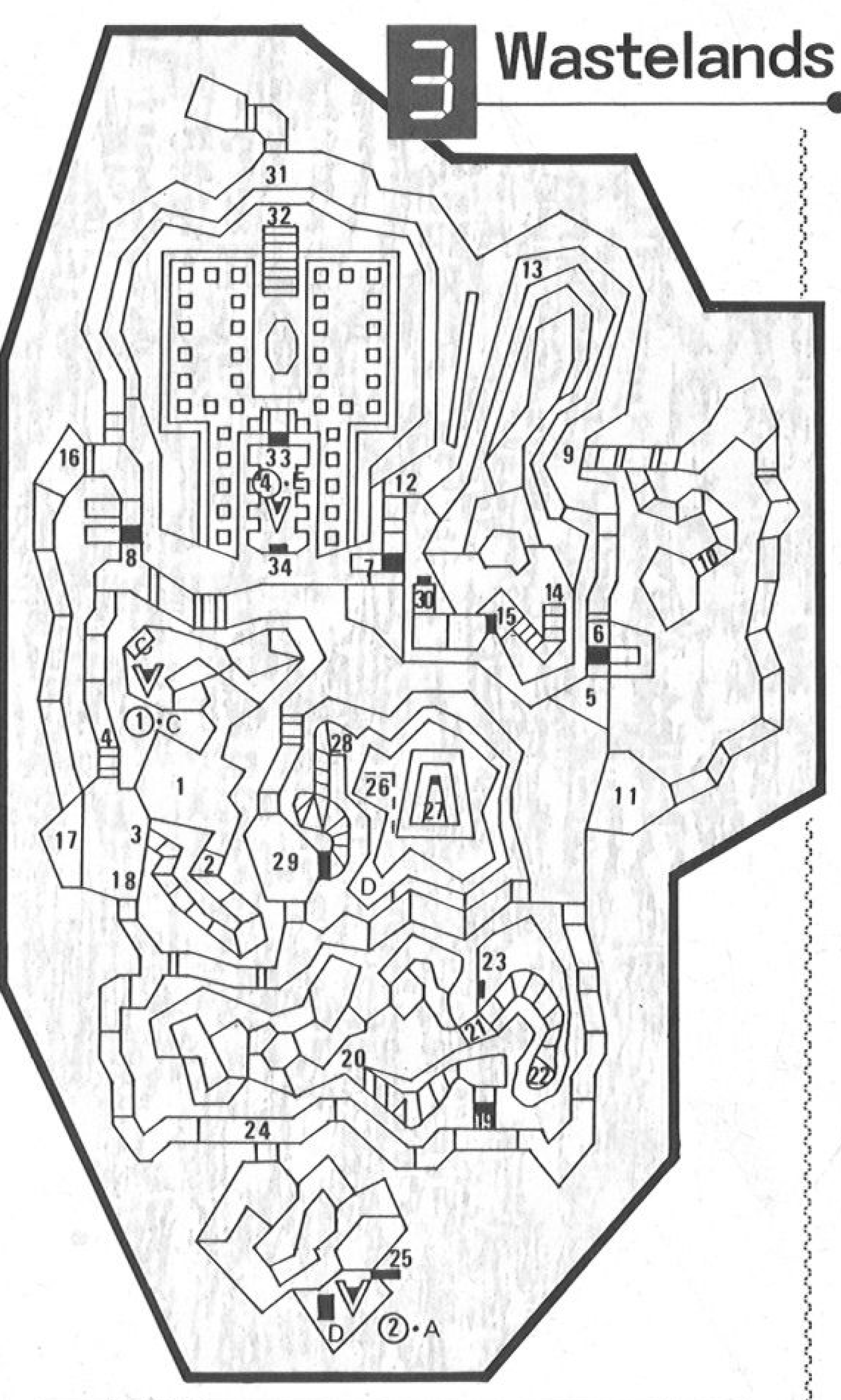
2 Caves of Circe

◆往 1 跳下後可拿到不少物品，再跳進 2 的水池中可打開 3 的通道。 4 和 5 都是迴轉牆，而地點 6 則有把 cave key ，如果要鑽進 7 拿取物品，得確保在被壓碎之前能快速倒退而出才行。

◆由 8 一路踱進 9 後由傳送點回到B處，轉身再經由北端的傳送點回到①的 A 處。



3 Wastelands



① Shadow Wood

◆利用 12 的昇降台登上 4 再一路走回地點 1。踩上 13 的地板會打開旁邊的暗牆，由暗牆內的牆沿一路跳到 14，啓動開關後能打開 16 的暗牆，跳回 16 並跨進密室會打開 17 的暗牆，由傳送點先前往③的 C 處。

③ Wastelands

◆抵達 C 後，可以由 1 往下跳或經由 2 步下階梯走出 3，往北進入 4 的通道再一路前進到 5，踩上 5 的地板可以同時移開 6、7 和 8 的三處巨石。

◆經由 6 到 9 時往東來到 10 拿取到物品後得剎緊腳步，前方是處懸崖，若一路爬上 11 的高台也有不錯的物品。

◆經由 7 來到 12 時會促使 13 的一大片外牆降下，由 14 的階梯爬上 15 後才發現尚無鑰匙可開門…繞經 31 或由 8 進入 16 可一路登上 17 的高台。

◆跳下高台往南進入 18 的通道直奔 19，這是一扇迴轉門，由門後階梯爬上 20 後可瞧見地面上有尖頭的樹幹不斷的往上竄昇，行走其間若不幸被它刺中…紅心，這滋味可不好受…由 21 繞到 22 拿取 horn key 之後路面會斷裂，要是掉進熔岩池的話，趕緊跑向 23 啓動開關使 21 前方的石塊降下，這才上得了 21。

◆走出 19 後再繞進 24，用 cave key 可以移開 25 兩處傳送點的柵欄，先由左方的傳送點傳送到中段的地點 D。由 26 爬上魔法形成的藍點梯子到 27，這是一組六段式開關的第一道，啓動它之後由 28 往上爬到 29，用 cave key 推開階梯口的巨石後再利用 25 的傳送點回到②的 A 處。

② Caves of Circe

◆往南用 horn key 打開 10 的門，開關 11 是六段式的第二道開關，旁邊的傳送點係前往③的地點 C。

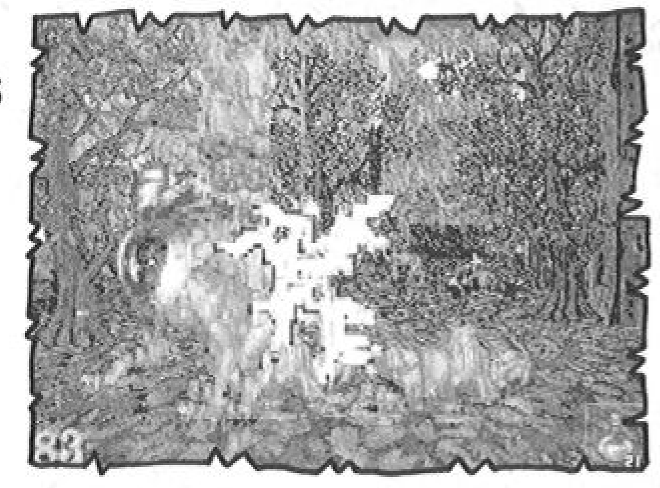
③ Wastelands

◆抵達 C 後轉身由另一傳送點回到①的地點 C。

① Shadow Wood

◆走出 17 往北跳入 18，涉水經過 19 由 20 登上階梯爬到 21 的高台上，往下跳入水中後可以先跳上 24 的平台，這兒有把進階的武器。

◆啓動開關 22 可昇起 23 的柱子，跳上平台啓動 24 的開關可使 25 昇起三處高台，跳上 23 再爬階梯到 21 的高台上，之後由 21 依次跳過 25 的三處高台後再跳上 26，這個動作難度頗高，因爲啓動開關 24 的同時，31 的幾處高台已開始發射火球。



◆跳上 26 時會觸開 27 的密室，裡頭有一大群怪物，別讓牠們逼得落下水中，那就不好玩了。上前啓動柱子上的開關 28 使 29 的環形階梯昇起，之後由 29 一路爬上頂端快速啓動 30 的開關，除了可關閉所有的暗器外還能打開 32 的柱子，由裡頭的傳送點可前往④的地點 E。

4 Darkmere

◆往北經過1到2的途中會遭到不小的攔阻，由3跳入水中後游向西靠岸，在幾尊石像中唯有4的石像有異樣，點上火之後果然開啓了5的門，啓動門裡的開關6可打開7的閘門。

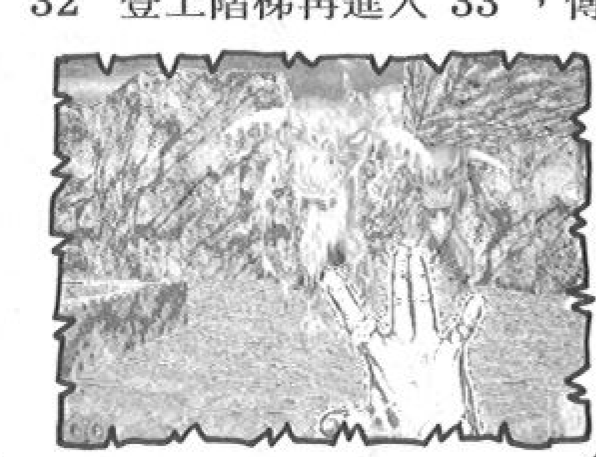
◆往左啓動開關8打開9，進入9啓動開關10 打開 11 ，由 11 跳入水中後游進小屋啓動 12 的開關昇起 13 的石柱，啓動石柱上的開關可打開 14 。進入 14 後先繞進 15 ，跳入 16 的井裡瞧見兩旁有開關，其實作用是一樣的，啓動它不僅可昇高井水跳出井外，還能同時開啓小屋 17 的門，屋內的 18 有把castle key。

◆由 19 爬上階梯用castle key打開 20 ，進入 20 後轉身擊碎一座雕像發現開關 21 ，啓動它可打開南邊階梯底層的 22 。進入 23 後由 24 往北推開一道牆即可進入 25 ，啓動 25 的開關降下 26 的昇降台，上去後往前跨上 27 的地板時，前方的格局會形成弓字型的陷阱迷宮，快速越過障礙到 28 拿到swamp key之後，迷宮又頓時排成直線形成三條走道，其中只有一條走道可順利的回到 27 ，另外兩條是死胡同，會一直傳送回 28 。

◆走出 24 後向南啓動 29 的開關打開階梯門，登上頂端的 30 是一扇迴轉門，但須有 swamp key 才推得動。進入後由 31 爬上山道到 32 啓動開關，這是六段式的第三道分段開關，之後跳往對岸的傳送點前往③的C處。

3 Shadow Wood

◆現在有了 SWAMP KEY 可以打開 15 的門了，啓動 30 的開關降下 31 的一大片外牆，由 32 登上階梯再進入 33 ，傳送點的背後有道六段式的第四個開關 34 ，啓動它後由傳送點前往④的地點E。



4 Darkmere

4 Darkmere

◆循原路來到 14 之後改進入 33 ，啓動 34 的開關降下 35 的昇降台，昇上去後若一路爬上 36 ，眼下會出現一道藍點梯子，瞧瞧這深不見底的高度，腳下也會發冷的。

◆三處 37 都是虛空的，別走得太快。 38 是六段式的第五個分段開關，啓動後由盡頭的傳送點回到②的地點 A 。

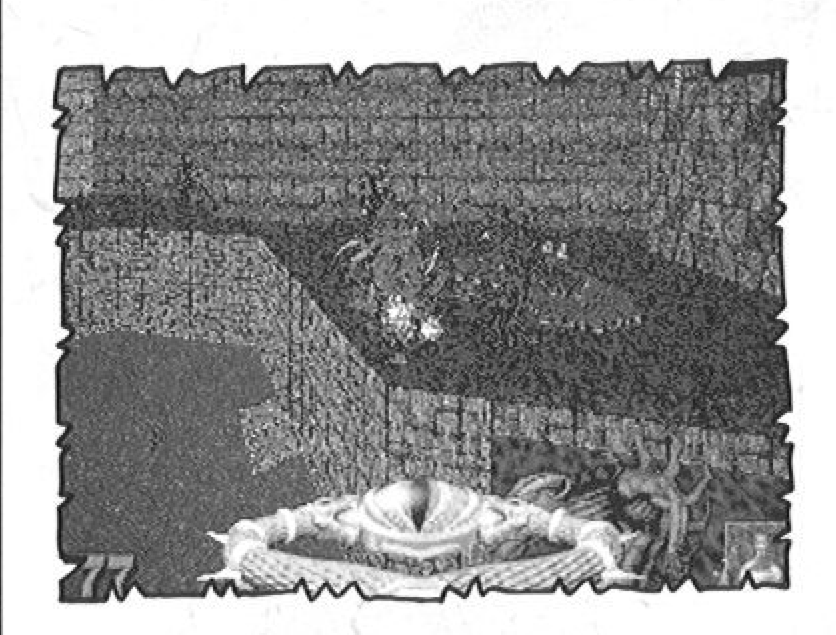
2 Caves of Circe

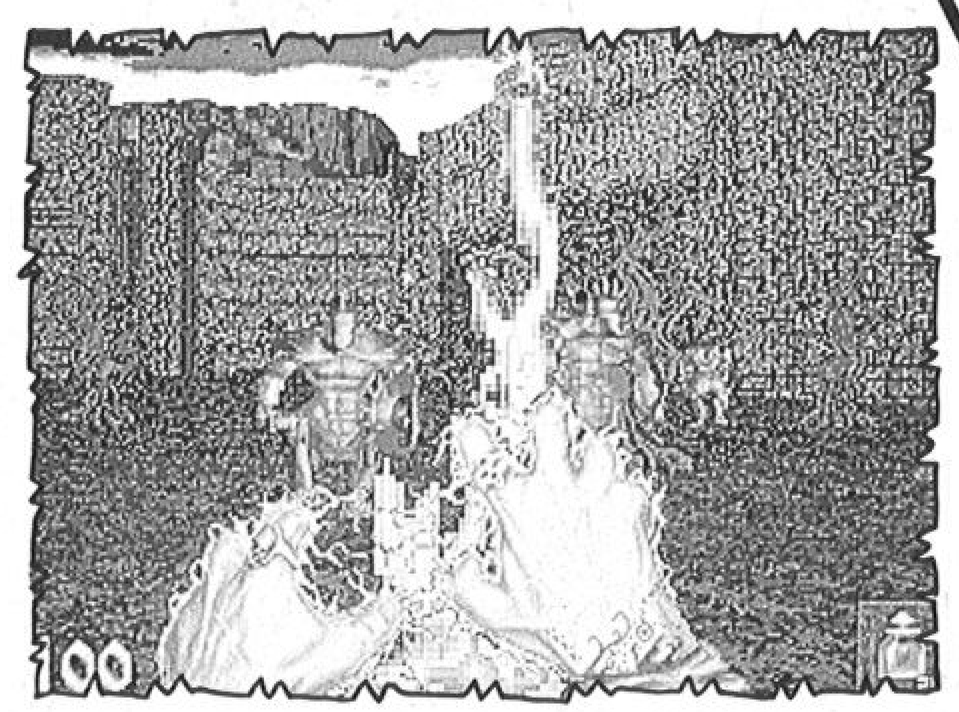
◆這把 swamp key 可眞是妙用無窮，現在可逕赴西南方打開 13 的通道了，不過由 12 跳入水中之後得留意一下腳下湍急的水流，稍一不愼很容易被沖到下層的 14 ，雖然不會斃命，但得繞一大段路才回得來。

◆由 13 爬到 15 時先折往 16 並啓動開關，這是六段式開關的最後一道，完成後在①的半山腰上會打開一道 34 的密室，之後再爬上 17 利用傳送點到④的E處。

4 Darkmere

◆由最北端的傳送點回到①的地點E 。





1 Shadow Wood

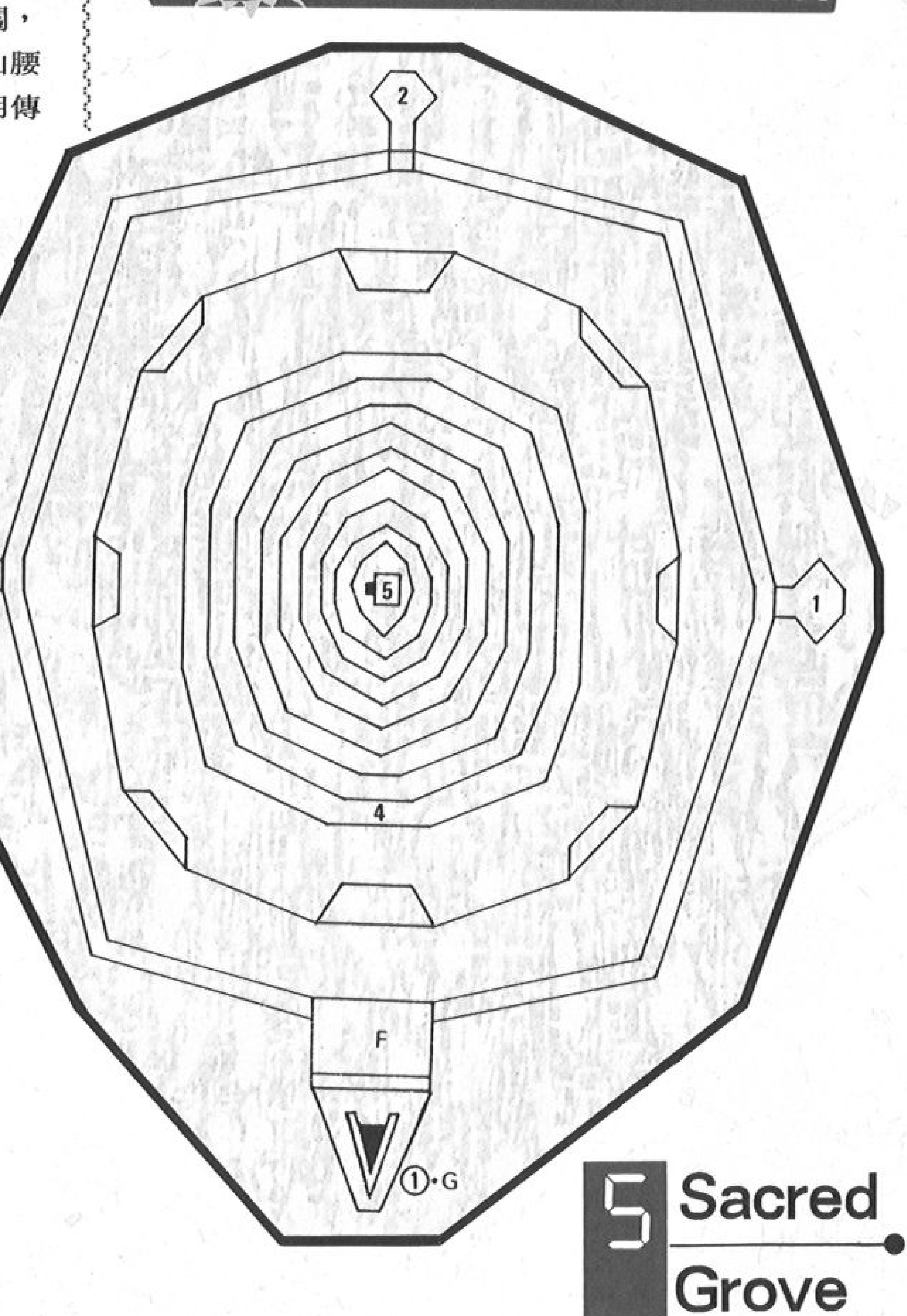
◆由 33 逐級跳上 34 ．密室內有傳送點可前往⑤的地點F 。

5 Sacred Grove

◆將此區域所出現的怪物盡數消滅之後， 4 的地面會由外往內形成多級階梯，步下階梯到正中央的柱子 5 啓動開關後，可以先行打開位於 HUB Ⅳ 的② Forsaken outpost 區域裡的一道門。或許你會感到很奇怪，但不必懷疑，否則屆時會氣得頓足捶胸的。

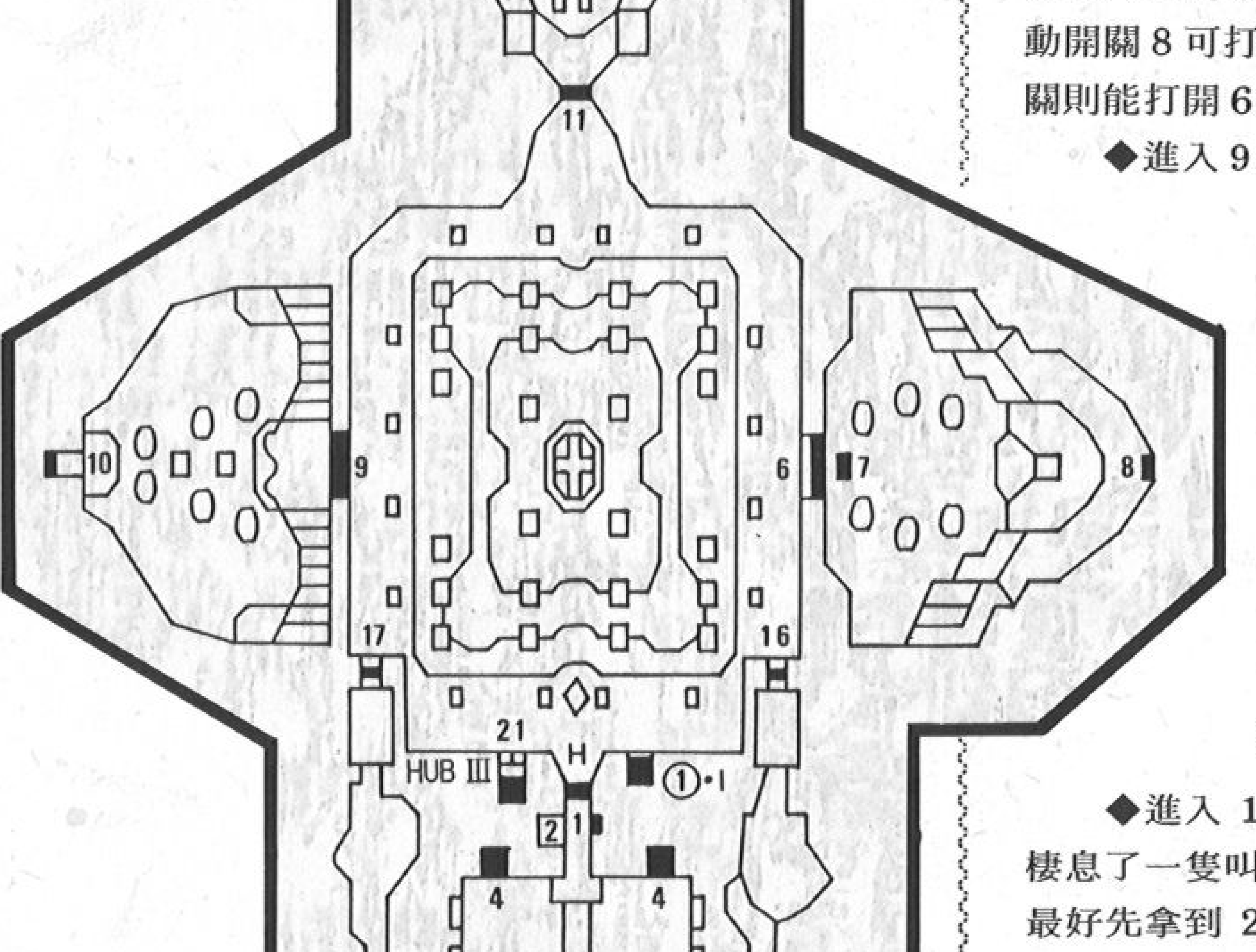
◆1 、 2 和 3 三處地點只要穿過入口的樹藤即可進入，沒什麼玄機的，回頭經由南端的傳送點回到①的G處。

1 Shadow Wood



◆當 cave key、horn key、castle key和swamp key 都拿齊全後，位於東南方35 的大門就會開了，而門內的傳送點正是前往⑥的地點 H。

6 Hypostyle



⑥ Hypostyle

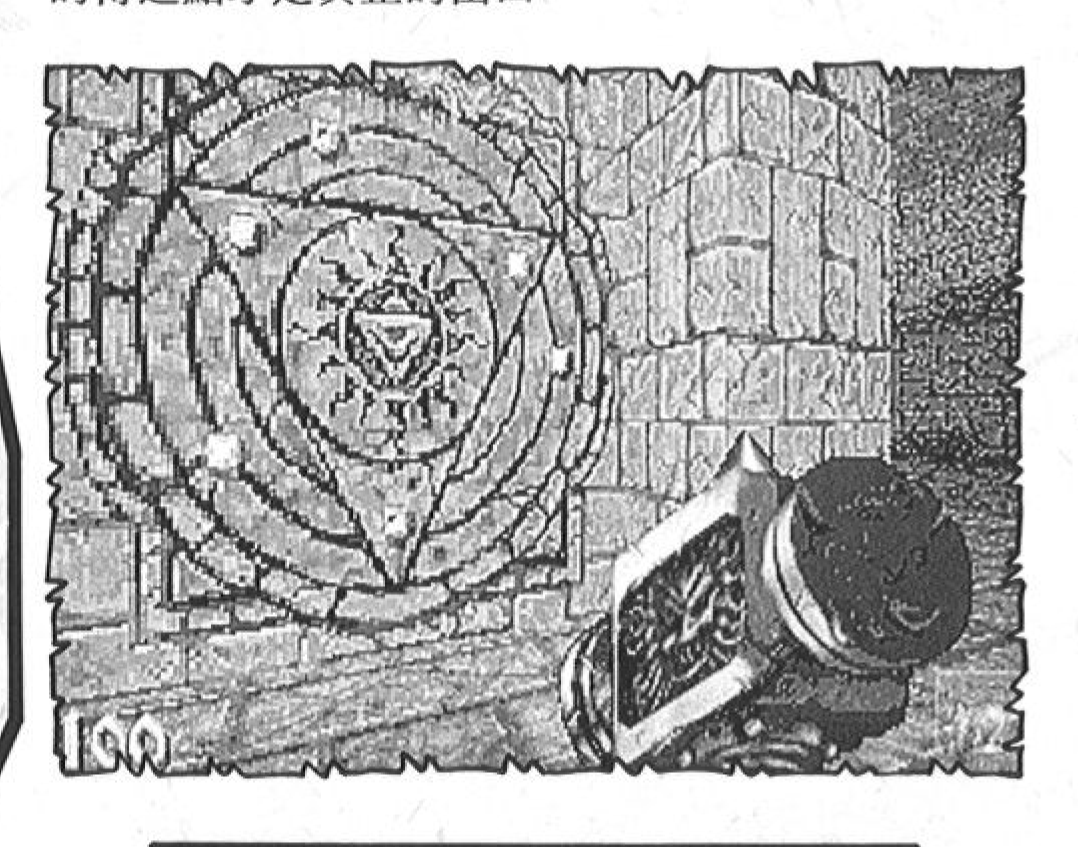
◆抵達 H 後回頭進入1的門內，這時1的門會關上，啓動1門旁的開關使走道3昇起並退盡2的積水，仔細瞧瞧2地面上的圖案後經過3進入5，三面牆上都有不同圖案的機關，啓動其中跟2地上相同圖案的機關可打開1的門和外頭6的門。按錯機關會傳送到1，若掉入池中也可經由兩處4傳送到1。

◆進入6之後，屋內的六根柱子會應聲昇開，6的門會再度關上，而門前也會昇起一小柱7。啓動開關8可打開對面9的大門，而啓動小柱上的開關則能打開6的門。

◆進入9之後，利用池中昇降的柱子逐步跳往10，啓動開關可打開11的大門並重新打開9的門。

◆往北進入11，往前走幾步會促使屋內的柱子不斷的昇降，但可打開13的外牆，啓動13的開關打開14的外牆，啓動14的開關打開15的外牆，站上15的地板可再打開11的大門，而啓動15的開關則能開啓16和17的通道。

◆進入16到18時可瞧見池中19的柱子上棲息了一隻叫 Death Wyvern 的怪獸，要對付牠最好先拿到20的 wings of wrath，彼此高來高去的才不致吃盡悶虧。待牠死後21的柱子才會除去，H 右邊的傳送點是回到①的地點 I，而21的傳送點才是眞正的出口。



下期待續



狩魔獵人II

★莊振宇

第三章

§ Huber 村屋內部 §

{所附攻略地圖請參見第133頁}

1 我現在是Gabriel，第一件事要作什麼呢？

①每天早上起來你有沒有什麼習慣呢？

②吃早餐時會不會閱讀什麼啊？



③看桌上的報紙。  1分



●到 Ubergrau 辦公室●

§ Marienplatz Ubergrau 辦公室

2 進來時Gabriel拿到Grace寄來的包裹

① Grace 不知道寄來了什麼？

②不妨打開來看看吧！

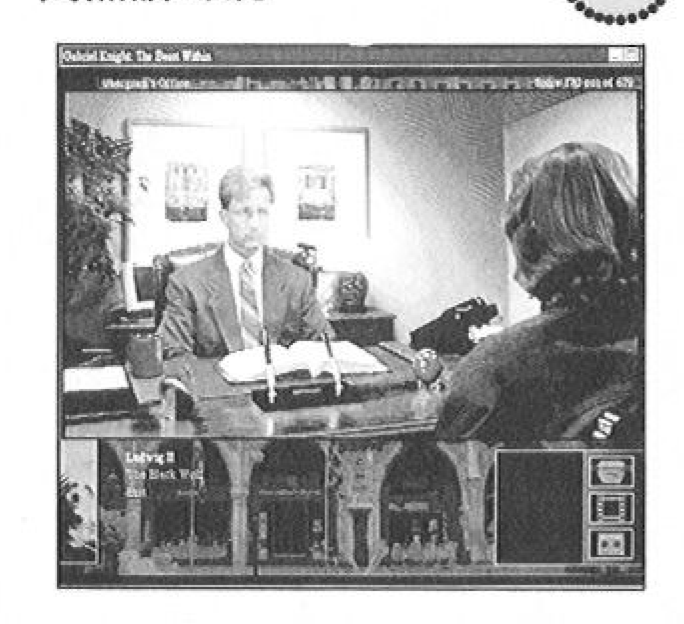
③拆開包裹，仔細閱讀。

3 該死，Grace 跑來德國作啥？信裡還提到 Ludwig 二世，他是誰啊？

① Ludwig 二世好像是德國的國王。

②我該向誰請教呢？

③跟 Ubergrau 講話，取得 Ludwig 二世的知識，直到無話可說。 2分



●到咕咕鐘店●

§ Marienplatz §
咕咕鐘店

4 以前都不想進入這家店，現在來幹嘛？

①不過 Gabriel 現在反正也是閒著，進去吧！

②既然進來了，就四處看看鐘好了。

③在螢幕左下角放在桌上的那個鐘上按一下。  1分

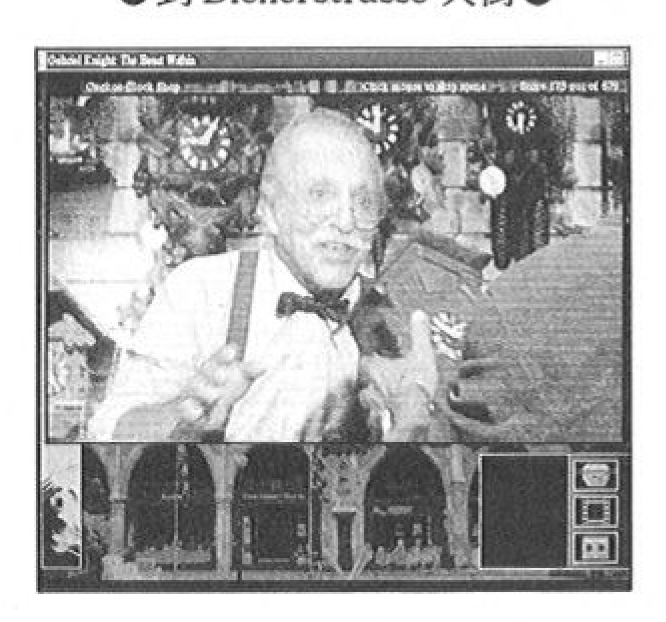
5 那個鐘要60馬克，好貴

①想一想也不貴啊！反正 Gabriel 上一本書賺了一筆。

②買下來以後可能有用。

③把皮夾給店員，以買下咕咕鐘。 3分

●到 Dienerstrasse 大街●



§ Dienerstrasse 大街 §

6 我來這裡幹什麼？

①本來想去狩獵俱樂部，但好像有更有趣的事情。

②到街底去看看吧！

③到一群人圍觀的兇案現場去。



7 這件兇案好像也是跟狼有關，不如調查調查吧！

①有什麼值的注意的地方嗎？

②中間穿西裝的人好像就是 Gabriel 以前想要連絡的 Leber 警長。

③跟 Leber 講話，在中間穿西裝的人上按一下



§狩獵俱樂部§

8 Leber 居然甩都不甩我，什麼德國人的"德"性嘛，怎麼辦？

①他對我沒有興趣，找別人好了。

② Gabriel 手上可是握有有趣的資料喔！

③把化驗報告用在記者身上。



●到狩獵俱樂部●

9 Gabriel 又來了，Xaver 站在門前，我現在該如何？

①爲什麼我總覺得這個地方很怪？

②也許可以跟 Xaver 問到一些事情。

③跟 Xaver 講話，直到無話可說爲止。



●到狩獵俱樂部走廊●

§狩獵俱樂部走廊§

10 Xaver 什麼都不肯說，乾脆讓我來搜搜他的地方，但是如何把他引開呢？

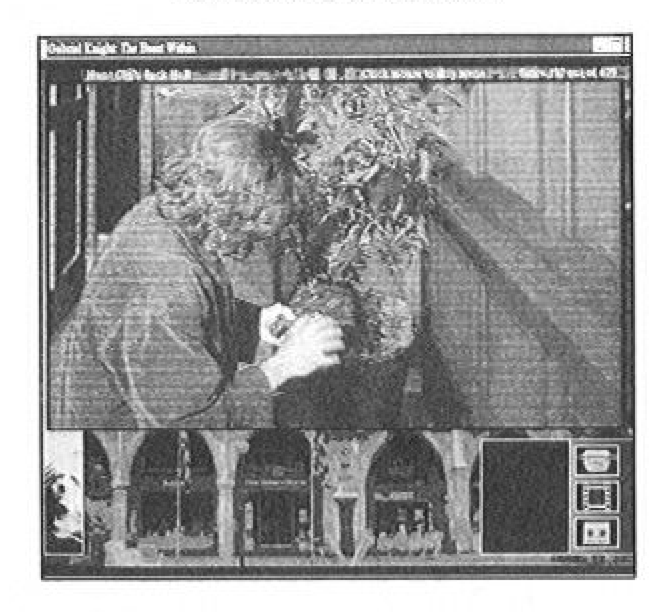
①用一些怪聲音把他引開好了。

②咕咕鐘可以一試。

③把咕咕鐘藏在走廊上的品植物中。



●趕快到前廳去●



§前廳§

11 Xaver 聽到聲音後前去查看，我要如何呢？

①趕快搜查。

②搜查 Xaver 的抽屜。

③打開 Xaver 的抽屜，並把鑰匙拿走。

4分

●到狩獵俱樂部走廊●

§狩獵俱樂部走廊§

12 我拿到鑰匙，但不知道是哪裡的

①看看這裡有那一扇門是鎖著的。

②好像有一扇到地下室的門是鎖著的。

③用鑰匙把走廊上的門打開。

5分

13 在進去之前，先把〝犯罪證據〞處理掉吧！

①首先 Gabriel 應該把 Xaver 的鑰匙放回去。

②得先把 Xaver 引開，故計重施吧！

③把咕咕鐘撿起來，再放回去。

●快速到前廳●

§前廳§

14 現在如何？

①等 Xaver 走開再說。

②又聽到扣扣扣的敲門聲了。

③趁 Xaver 離開，把鑰匙用在 Xaver 的桌上，以放回鑰匙。

1分

●進入地下室●

§地下室§

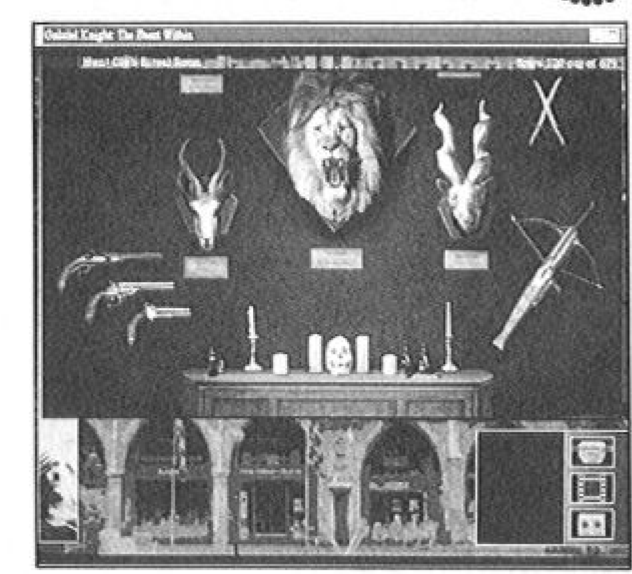
15 這裡有什麼值得檢查的嗎？

①四周看看吧！

②什麼都按一按，也許有特別收穫。

③在照片，動物的頭，人頭骨，以及武器上都分別按一下。

3分



16 還有什麼？

①不知道有沒有什麼文字資料？

②頭骨右邊好像有一本書。

③把頭骨右邊的書拿起，並仔細閱讀。



●接下來看 Gabriel 被 Von Zell 逮到的電影●

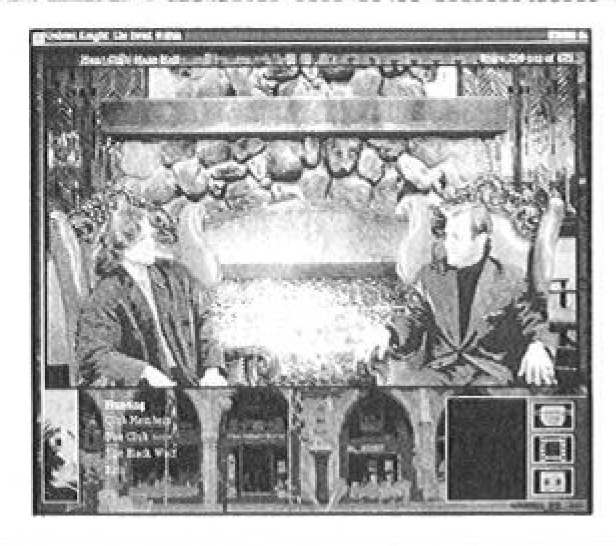
17 該死！居然被 Von Zell 逮到，不知他是否有起疑心？

①如何知道他有無起疑心呢？

②跟他套套話吧！

③跟 Von Zell 講話，直到無話可說爲止。





18 跟 Von Zell 講話後，想到 Von Glower 家看看，但是 Gabriel 不知道地址啊！

①身上眞的沒有 Von Glower 的地址嗎？

②也許有什麼地方寫著他的地址。

③到物品欄，看 Von Glower 的名片後，到地鐵站才會有新的選項出現。 1分

●到地鐵站，然後到 Perlach — Von Glower 的家●

§ Perlach Von Glower 的家 §

19 Gabriel 現在要幹什麼

①不要跟主人乾瞪眼啊！

②跟 Von Glower 聊聊也未嘗不可。

③跟 Von Glower 講話，直到無話可說。



20 話說完了，現在要做什麼？

①還有什麼値得看看的嗎？

②四處搜查一下。

③在牆上的怪面具上按一下。



●到警局●

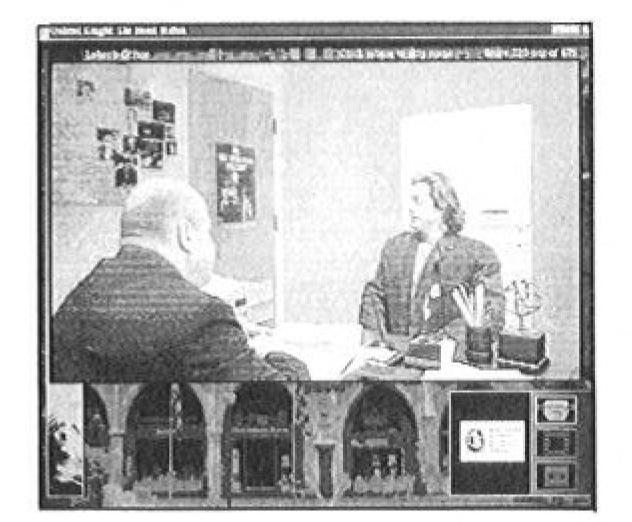
§警局§

21 我該跟Leber警官講什麼？

①隨便啊！

②能說什麼就說什麼吧！

③跟 Leber 講話，直到無話可說。 7分



22 現在呢？

①剛剛講話時，是否有提到什麼東西？

②四周看看吧！

③在牆上的地圖按一下，並仔細檢查。



23 總覺得昨晚被殺的那個人的地點不大對勁

①能否查一查該人呢？

②是否能找到他的電話號碼及地址呢？

③在地圖上又上角的紙條上按一下，然後把筆記本用在紙條上以抄下資料。 3分

●到 Huber 村屋內部●

§ 到 Huber 村屋內部 §

24 回來休息一下，接下來如何是好？

①能不能在家裡查案呢？

②剛剛在 Leber 那裡得到了什麼？

③打電話給 Grossberg 的助理（把 Grossberg 的電話號碼用在電話上）。 3分

25 還能在家作什麼？

①不知道 Grace 來德國幹嘛？

②好久沒跟 Grace 連絡了。

③寫信給 Grace ，在桌上的紙上面按一下。 1分

●到 Ubergrau 的辦公室去●

§ Ubergrau 的辦公室 §

26 Gabriel又來煩人家做什麼？

① Gabriel 想查案，可是德文不好。

②能否叫識德文的人代爲查案呢？

③跟 Ubergrau 講話，直到無話可說。 3分

●到郵局●

§ 郵局 §

27 來郵局幹嘛？

①反正要去狩獵俱樂部。

②不是有東西要寄嗎？

③把要寄給 Grace 的信用在郵局上。 1分

●到狩獵俱樂部●

§ 狩獵俱樂部 §

28 我看到Xaver，現在如何？

①他不會跟你講話的。

②進入大廳， Preiss 會跟你打招呼。

③跟 Preiss 講話，直到無話可說。



29 大家都來了，現在如何？

①找一群人講話吧。

②找誰好呢？

③跟 Con Aigner 及Hennemann 講話，直到無話可說爲止，他們是在吧檯的那一群。 4分

30 接下來跟誰講話呢？

①還有誰沒講過話呢？

②去跟兩個對 Gabriel 很不爽的人講話吧！

③跟 Von Zell/Klingman 講話，他們是坐在椅子上的那群。

31 Gabriel居然被趕走，又是德國人的〝德〞性，看來不耍一點手段是不知道他

①怎樣可以又不在場又可以聽到他們說話呢？

②用錄音的吧！但是如何放置錄音機呢？

③再次跟他們講話，並假裝只是拿一下雜誌。



32 再來如何設計

①拿出錄音機。

②拿要放在哪呢？

③把錄音機用在雜誌上（5分）



33 如何把雜誌放回去呢？

①編一些藉口吧！

②套用舊招，一定有效。

③再次跟他們講話，並假裝只是把雜誌歸位。



第三章完

第四章

§ Ritter 家族城堡 § Gabriel 睡房

{所附攻略地圖請參見第133頁}

●到 Rittersberg 廣場的郵局去●

§ Rittersberg 廣場 § 郵局

1 Grace來郵局作做什麼？

① Gabriel 不是有寄東西來嗎？

②沒人在，按電鈴吧！

③按電鈴，拿到信後，仔細閱讀。（3分）



●到酒吧●

§ 酒吧 §

2 酒吧是眾人聚集的地方，也是得到好線索的地方

①跟誰講話好呢？

②那邊不是來見 Gabriel 未果的人嗎？

③跟 Smith 家講話，直到無話可說。（8分）

●到教堂●



§ 教堂－停屍間 §

3 Grace來這裡幹嘛？

①有好戲看。

② Gerde 在那邊。

③在 Gerde 身上按一下，以瞭解 Gerde 跟 Wolfgang 曾是戀人。（1分）

●回到 Ritter 家族城堡－秘道●

§ Ritter 家族城堡－秘道 §

4 Grace 想找一朵花以和 Gerde 合好，那裡有花呢？

①秘道除了到 Gerde 房外，還能通到哪裡？

②走下臺階，到後花園去。

③摘下一朵玫瑰花。



●到教堂－停屍間●

§ 教堂－停屍間 §

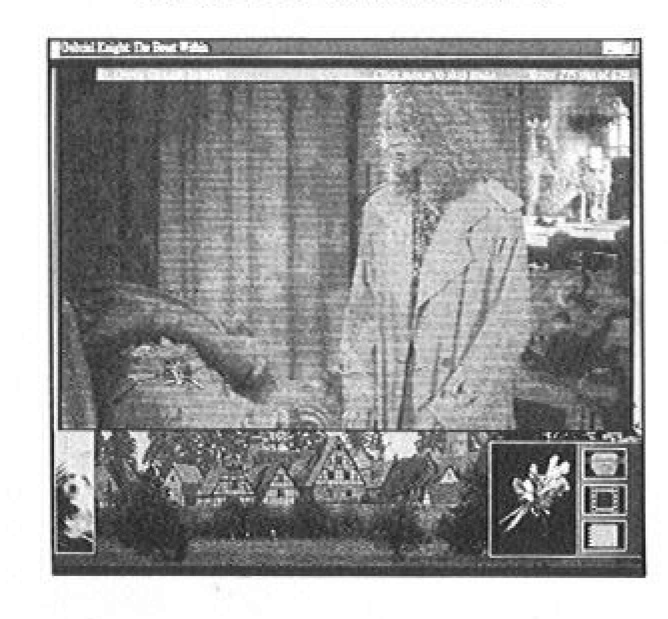
5 現在Grace要怎辦？

①不是想要和 Gerde 和好嗎？

②藉 Wolfgang 當中間人吧！

③把玫瑰花用在 Wolfgang 的棺材上。（6分）

●到 Ritter 家族城堡外●



§ Ritter 家族城堡外 §

6 Grace 現在想去 Ludwig 二世的城堡，如何去？

①好像很遠，難道要走路去嗎？

②用代步的工具吧。

③把車鑰匙用在車上。（1分）

●到 Neuschwanstein － Ludwig 二世城堡●

§ Neuschwanstein § Ludwig 二世城堡

7 Grace 在這裡有什麼須要注意的嗎？

①仔細聽取每個房間的介紹錄音帶，左下角的按鈕。

②仔細觀察每一樣可以按的地方，若畫面轉成近景，則再按一次。

③一共要經過大廳、睡房、朝拜堂、客聽、巖穴、書房、歌劇院。 9 分

●到 Herrenchiemsee －博物館●

§ Herrenchiemsee §
博物館

8 Grace 在這裡有什麼須要注意的嗎？

①記得要跟櫃臺小姐多說幾次話。

②仔細觀察每一樣可以按的地方，若畫面轉成近景，則再按一次。

③一共有三個展覽室。 19分



●到 Ritter 家族城堡大廳●

§ Ritter 家族城堡大廳 §

看一段電影， Gerde 會告訴 Grace Barelay 打過電話來

＊如果 Gerde 沒這麼作，表示第 8 項還有事沒做完＊

●到藏書室●

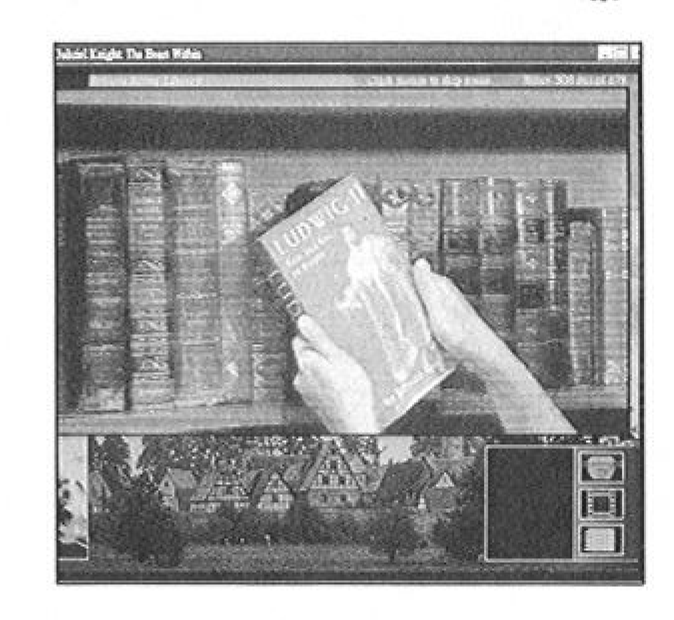
§ 藏書室 §

9 現在 Grace 要找什麼書？

①剛剛參觀了那麼多東西，還是對 Ludwig 二世不太了解。

②有沒有什麼傳記之類的書呢？

③按一下左邊的書架，找到 Ludwig 傳記，並仔細閱讀（在每一頁上按一下， Grace 才會唸出聲）。 3 分



10 Grace現在能作什麼？

①應該連絡某人了吧！

② Grace 曾打電話到美國所找的那位啊！

③打電話給 Barclay 教授，把他的名片用在電話上。



11 現在該打給誰呢？

① Barclay 不是給我了一個名字嗎？

②打電話給那個人也許有幫助。

③打電話給 Dallmeier ，把 Dallmeier 的電話號碼用在電話上。 2 分

●到 Berg ●

§ Berg §

12 Grace來這裡有何目的？

① Dallmeier 不是叫 Grace 來嗎？

②趕快跟他問有關 Ludwig 二世的事吧！

③跟 Dallmeier 講話，直到無話可說。 10分

●到 Wahnfried ●

§ Wagner 博物館 §

13 我要看些什麼？

①遊覽所有的展示廳。

②仔細檢查每樣東西

③閱讀所有的標示。



14 在參觀後要做什麼？

①有些地方 Grace 不明白！

②找誰談呢？

③跟 Georg （管理員）談話，直到無話可說。 6 分

●到 Rittersberg 廣場－酒吧●

§ Rittersberg 廣場 §
酒吧

15 Grace 想跟 Smith 家交談，可是他們不在

①是否有誰知道他們的去處呢？

②酒保也許知道。

③跟 Werner 講話，叫他帶 Smith 家來。



16 Smith家來了，現在如何？

①跟他們談談。

②把一些發生的事告訴他們

③跟 Smith 講話，直到無話可說。 2 分

●回到 Ritter 家族城堡●

§ Ritter 家族城堡 §

17 下一步是什麼？

①記不記得 Dallmeier 跟 Grace 說了什麼？

②好像是有關 permit 的事

③跟 Gerde 講話，詢問 permit 的事。 2 分

●到藏書閣●

§ 藏書閣 §

18 現在有一些收穫了，該跟 Gabriel 報告了。

①該如何跟 Gabriel 連絡呢？

②用老方法吧！

③在打字機上按一下，以寫信給 Gabriel 。



19 現在Grace想跟Chaphill連絡，但是沒有電話號碼…

①他不是 Bertil 出版社的人嗎？

②問 Bertil 出版社應可查到他的電話。

③把 Ludwig 傳記用在電話上。



20 Grace 找到 Chaphill 的電話了，現在如何？

①跟 Chaphill 連絡。

②詢問有關 Ludwig 的日記

③把 Chaphill 的電話號碼用在電話上。 2 分

●到 Rittersberg 廣場●

§ Rittersberg 廣場 §

21 現在Grace要幹嘛？

①有沒有什麼忘記做的？

②看看物品欄吧！

③到郵局，按鈴，然後把給 Gabriel 的信寄出去，不要忘了用錢包付錢。 2 分

●到教堂外部●

§ 教堂外部 §

22 Grace 想要祭拜 Ludwig ，不知用什麼最好？

①外國人喜歡殺雞宰羊嗎？

②用一些簡單的東西即可。

③摘一朵百合花。



●到 Berg ●

§ Berg §

23 Grace 要如何祭悼 Ludwig 呢？

①他是在那身故的？

②使用百合聊表心意即可。

③把百合丟到水中（從湖岸處）。 10分

●到 Rittersberg 廣場－郵局●

§ Rittersberg 廣場 § 郵局

24 現在要如何？

①萬事都沒有頭緒，怎辦？

②看看是否有人寄信來吧！

③到郵局，按鈴，並取得 Ludwig 日記的傳真（如果沒有 FAX ，請到處浪費時間，再回去看看）。 5 分

25 Grace拿到了Ludwig日記英譯本傳真，現在如何？

①這不是 Grace 一直想要的嗎？

②既然拿到了，還不快看看

③仔細閱讀每一頁。 1 分

●到 Wahnfried ●

§ Wagner 博物館 §

26 現在要如何進一步查證？

①誰那裡還有進一步資料？

② Georg 旁邊好像也有一本日記。

③把 Ludwig 日記英譯本傳真拿給 Georg 看。



第四章完

第五章

§ 地鐵站 §

{所附攻略地圖請參見第 133 頁}

§ Marienplatz 大街 §

1 現在主角再次變回 Gabriel 首先要作什麼？



①到處逛逛吧！

②肚子很餓，買點東西充飢吧！

③到香腸店，在老板娘身上按一下，然後把皮夾用在老板娘上，以購買香腸。 1 分

●到狩獵俱樂部大廳●

§ 狩獵俱樂部大廳 §

2 Gabriel 返回此地似乎有重要事情

①是否昨夜忘了什麼？

② Gabriel 好像在這裡動了什麼手腳。

③在雜誌上按一下，以取回昨夜安置的錄音機 2 分

●到 Ubergrau 的辦公室●

§ Ubergrau 的辦公室 §

3 現在 Gabriel 好像有很多事要詢問 Ubergrau

①拿取 Grace 寄來的信，並仔細閱讀。

②跟 Ubergrau 講話，直到無話可說。

③把昨夜錄的錄音帶用在 Ubergrau 身上，以叫其翻譯。 9 分

●到 Leber 警官辦公室●

§ Leber 警官辦公室 §

4 Von Zell 跟 Klingman 要對 Gabriel 不利，現在怎麼辦？

①最好找有能力的人幫忙。
②試試 Leber 吧！
③跟 Leber 談話，直到無話可說。



5 Leber 不給 Gabriel 資料，看來要用東西跟他交易了

① Gabriel 有什麼情報提供給 Leber 嗎？
②有沒有任何的犯罪證據呢？
③把昨夜的錄音帶用在 Leber 身上。



6 Leber 出去泡咖啡了，這時 Gabriel 可以做些什麼？

①剛剛另一位警官拿進了什麼？
②搜一搜 Leber 的桌上。
③拿起 Grossberg 的帳本，並再按一下以撕下一頁



●到 Buchenau ●

§ Buenchau Dorn § 的家外部

7 現在應該要從 Dorn 處著手調查

①敲門吧！
② Dorn 居然說 Grossberg 欠他一筆錢，如果 Gabriel 沒錢就免談。
③去找 Ubergrau 借錢好了

●到 Ubergrau 辦公室●

§ Ubergrau 辦公室 §

8 現在如何？

① Gabriel 不是有目的而來的嗎？。
②跟 Ubergrau 交談。
③跟他要一些現金。

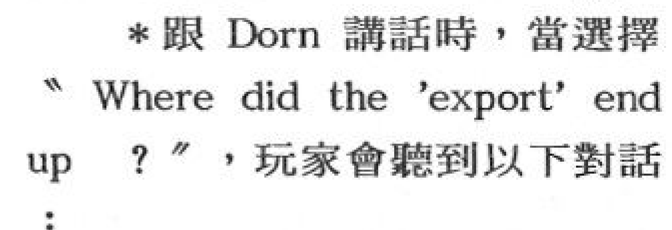


●到 Buchenau ●

§ Buenchau Dorn § 的家外部

9 Gabriel 拿到錢了，現在總可以跟 Dorn 談談了吧！





①敲敲門。
②把錢拿給他。
③跟 Dorn 講話，直到無話可說。

8分

＊跟 Dorn 講話時，當選擇〝Where did the 'export' end up ？〞，玩家會聽到以下對話：

Gabriel ：Grossberg 的貨物是狼吧！你把牠們賣到哪裡去？

Dorn ：要找到買主並不容易，但是我把牠們賣到臺灣去了，我自己也不相信，但是據說大多數都被臺灣餐廳買走了。

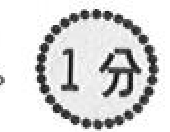
Gabriel ：你的意思是臺灣餐廳賣狼肉？

Dorn ：爲什麼不？臺灣人什麼都吃，他們連老虎肉都吃。

Gabriel ：嘔～！

10 Dorn 告訴我曾經關住兩匹狼的籠子

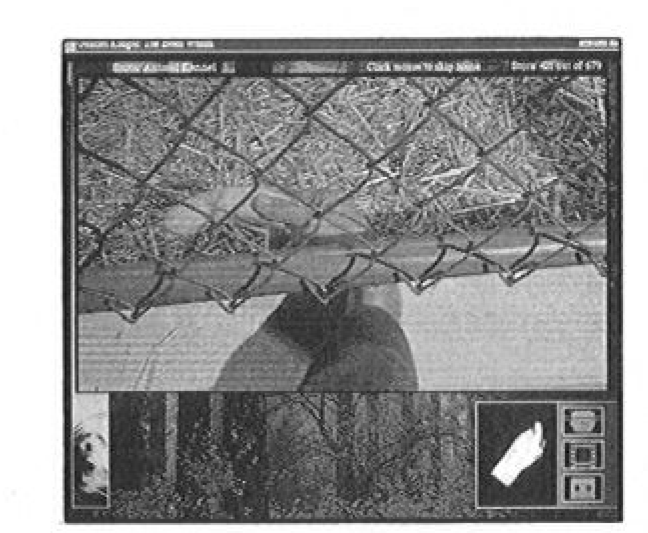
①籠子是否有異？
②仔細看看籠子。
③檢查籠內的稻草。



11 裡面居然有老虎一隻，怎麼辦？

① Gabriel 如果再把手伸進去，一定會被狠狠的咬一口。
②把牠引開好了。
③把香腸用在老虎上。





12 老虎已引開，可以放心了

①現在 Gabriel 可以繼續的搜察。
②再看一次稻草部份吧！
③在稻草上按一下，拿起狼遺下的狼牌。



●到狩獵俱樂部●

§ 狩獵俱樂部前廳 §

●看大伙離開前往狩獵之行●
●看大伙到達目的地●



§ 狩獵之行小屋 § Gabriel 的睡房

●到走廊，Gabriel 看到 Von Zell 鎖上房門並離開●

13 現在Gabriel能做些什麼？

① Von Glower 叫大家休息
② Gabriel 應跟大家交換意見。
③敲敲 Von Aigner 的房門，進入後跟其講話，直到無話可說。

5分

14 回到走廊後，現在該找誰？

① Von Zell 不在。
② Klingman 跟 Gabriel 有仇。
③進入 Preiss 的房間。

§ Preiss 房間 §

15 Preiss不在房內，Gabriel可以趁機調查了。

①Gabriel 趁人家不在時應該做些什麼？

②可以到處搜察一番。

③打開衣櫃，並拿取繩子。





16 Von Zell把房門鎖上，鬼鬼祟祟，Gabriel想進入調查一番，可是如何進入呢？

①如果不能由門進入，是否有別的開口呢？

②學學小偷的作風吧！

③打開窗戶，向下看，使用繩子於地面，並進入 Von Zell 的房間。

5分

§ Von Zell 房間 §

17 好不容易進入Von Zell的房內，可以開始著手調查了。

①是否有何可疑之處呢？

②看看桌上吧！

③拿起行事記錄本，按下露出的信件，並詳細閱讀。



18 現在還有何處值得搜索？

①衣櫃沒異處。

②房間裡也沒異處。

③進入浴室，檢查地毯，並檢查腳印兩次。



●經由窗外，回到 Preiss 房間，再到樓下大廳●

§ 一樓大廳 §

19 不知有什麼有用的東西可供拿取？

①不是有一個櫃子嗎？

②搜索櫃子。

③拿取油燈。

20 Gabriel在離開前還能作什麼？

①該搜的地方都搜過了。

②可否搜集更多資料？

③跟 Hennemann 講話，直到無話可說。



●到 Klingman 房間●

§ Klingman 房間 §

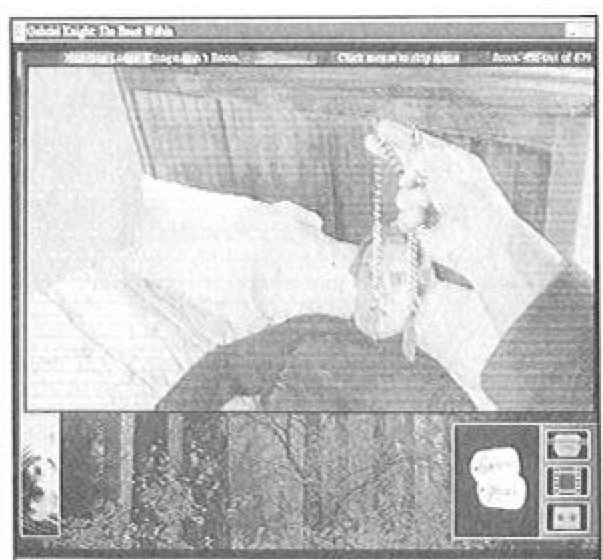
21 Gabriel找Klingman的目的是啥？

①當然是跟其講話，但他很不爽，不理 Gabriel 。

②如何能叫他吐實，Gabriel 好像有他的把柄…

③把狼牌用在 Klingman 身上。





●到大廳●

§ 一樓大廳 §

22 Gabriel現在想出去，不過在出去之前還需要注意什麼？

①Gabriel 也許要用油燈。

②但是油燈無法點著。

③在壁爐上有火柴，將其拿起。

●到馬房●

§ 馬房 §

23 馬房內有何值得搜索之處？

①這裡沒人，看看是否有東西可以拿取。

②木架上掛了什麼？

③拿起木架上的剪刀。



●到森林二●

§ 森林二 §

24 森林二要做些什麼？

①四處搜查。

②注意地面。

③在泥巴上按一下，檢查腳印。



2分

●到樹林十●

§ 樹林十 §

25 樹林十有何異狀？

①地上又有泥巴。

②檢查泥巴。

③檢查泥上的腳印及橘色的泥。



26 好像有東西進入草叢內，可是Gabriel進不去。

①得先把草除掉。

②有什麼工具可利用呢？

③用剪刀在草叢上。



§ 山洞一 §

●進入山洞二●



§ 山洞二 §

27 有一個坑，可是Gabriel看不到裡面有什麼。

①是否能夠照明呢？

②我有油燈，可是沒有點燃

③把火柴用在油燈上。



●用心觀看山洞陳屍，Von Zell 吃死人肉的電影，然後 Gabriel 逃出山洞外●

§樹林十§

●回到小屋－Von Glower 的房間●

§小屋－走廊§

28 好惡心，好可怕，現在如何是好？

①尋求幫助吧！
②這裡誰跟 Gabriel 最好？
③進入 Von Glower 房間。 10分

● Gabriel 帶 Von Glower 去山洞，然後場景轉爲晚上●

§森林十一§

29 Gabriel現在得把狼（Von Zell）引到森林八，怎麼引？

①狼人既然是一種魔，那麼用神器一定能將其逼退。
②把護身符用在狼身上。
③以此方法，把狼趕到森林八，請玩家多試幾次。 18分

●在森林八 Von Glower 即時趕到，將槍交給 Gabriel，Gabriel 用槍將狼射死●

第五章完

第六章

§Rittersberg 廣場§ 牢房

1 現在我是Grace，Gabriel因被狼咬傷，痛苦不堪，我該如何？

① Gabriel 已經變成狼人。
②看看他現在如何吧！
③檢查 Gabriel 。 1分

●到 Rittersberg 廣場●

§Rittersberg 廣場§

2 現在首先要做什麼？

①不知道有沒有 Grace 的信件？
②到郵局去。
③拿取信件，並仔細閱讀。 3分

●到酒吧●

§酒吧§

3 現在Grace該怎麼作？

①到處搜一搜！
②拿一點吃的吧！


1分

③從桌上拿一個蛋捲。

4 離開前還有什麼需要做的嗎？

①發生了這麼多事，是否應該跟別人交換一下意見呢？
②誰會相信 Grace ？
③跟 Smith 夫人講話，直到無話可說。 3分

●到 Ritter 家族城堡－Gabriel 睡房●

§Ritter 家族城堡§ Gabriel 睡房

5 Grace回到這裡要做什麼？

①四處看一看。
②有什麼東西可以拿的嗎？
③在床上按一下，以拿枕頭套。 1分

●到 Rittersberg 廣場－牢房●

§Rittersberg 廣場§ 牢房

6 Grace想要抓一些鴿子，如何抓呢？

①首先要引誘鴿子。
②然後需要工具把牠抓住。
③把蛋糕用在鴿子身上，然後把枕頭套用在鴿子身上。 7分

●到 Altotting 教堂－外走廊●

§教堂－外走廊§

7 首先要作什麼？

①走廊上有什麼要檢查的嗎？
②看看櫥窗吧！
③詳細的檢查櫥窗。 1分

●進到教堂的神父辦公室●

§神父辦公室§

8 在這裡Grace可以得到什麼？

①神父是聾子，無法溝通。
②什麼東西以後可能有用？
③把錢包用在桌上的籃子內。 2分

●到 Ludwig 城堡－客廳●

§Ludwig 城堡－客廳§

●往巖穴方向走去，會看到小孩子坐在椅子上然後被守衛罵的電影●

9 Grace想要把睡房的首衛引開，但要如何作呢？

①把他們引到客廳吧！
②破壞一些東西吧！
③把水用在椅子上。 7分

●到睡房●

10 守衛已引開，下一步呢？

① Grace 好像有什麼東西要拿。
② Gabriel 曾跟 Grace 講過的東西。
③打開秘門，拿取〝遺失的歌劇〞部份。 5分


●到巖穴●

§巖穴§

11 **現在欲拿取遺失的歌劇另一部份，如何進行？**

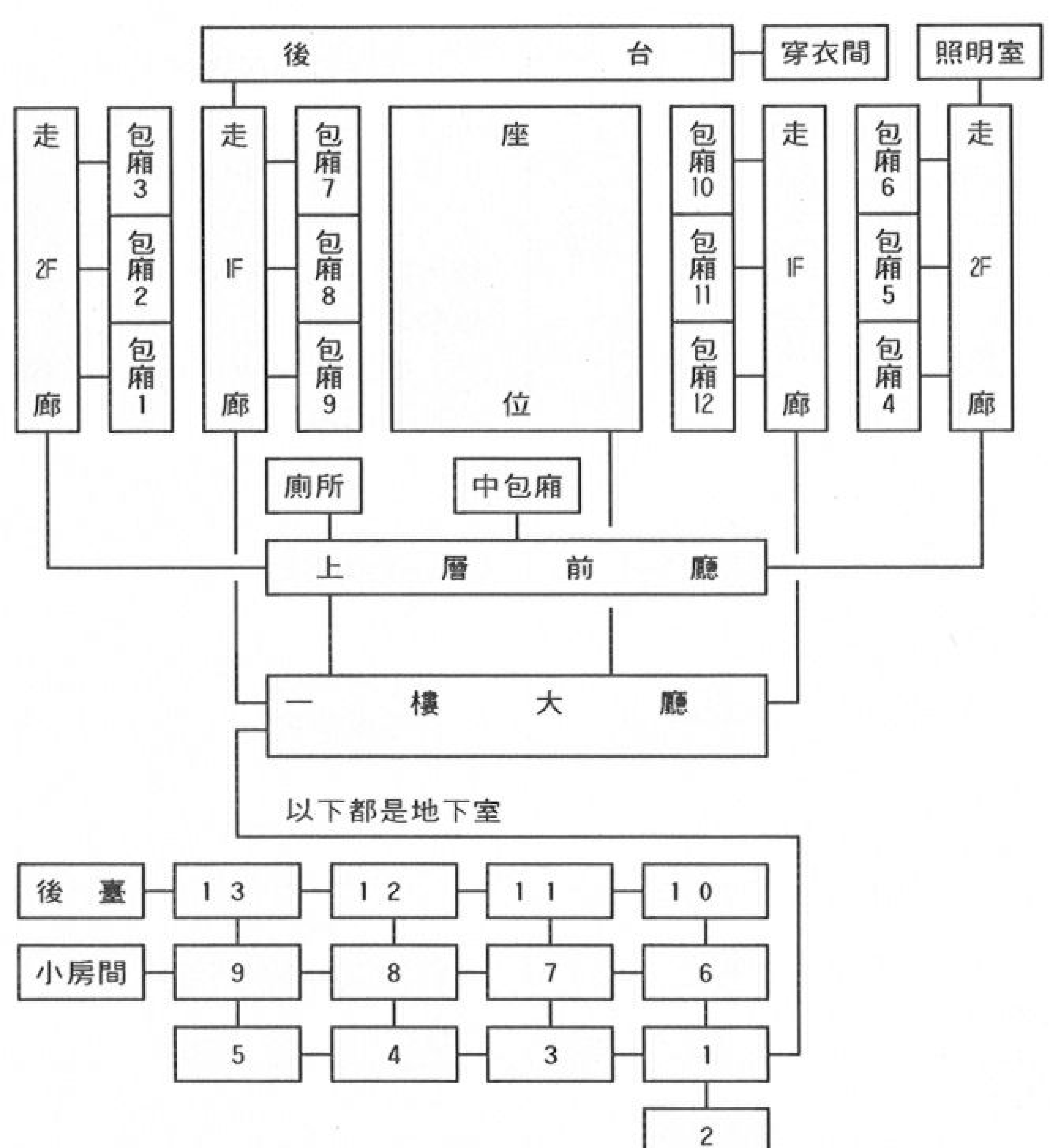
①遺失的歌劇另一部份在巖穴的秘門裡。

②等守衛換班時拿取。

③打開秘門，拿取〝遺失的歌劇〞部份。（5分）


●到歌劇院●

§歌劇院§



歌劇院地圖

12 **現在要拿取〝遺失的歌劇〞最後一部份，如何進行？**

①還是一樣，得把守衛引開

②這次用什麼好呢？看看物品欄吧！

③把鴿子用在歌劇院另一走廊，待守衛引開後，打開秘門，拿取歌劇。（10分）

●到 Rittersberg 教堂－停屍間●

§ Rittersberg 教堂 §
停屍間

13 **Grace想要到教堂〝偷〞東西，必須要獻上給神的禮物，那裡可以得到？**

① 檢查棺木上的銀心，要拿銀心是否要先徵得 Gerde 的同意？ erde 講話，再回來。

③ 拿取 Wolfgang 棺材上的銀心。（3分）

●到 Altotting 教堂－神父辦公室●

§ Altotting 教堂 §
神父辦公室

●以下動作必須一氣呵成，因此沒有時間猜謎●

14 把銀心給神父（3分）

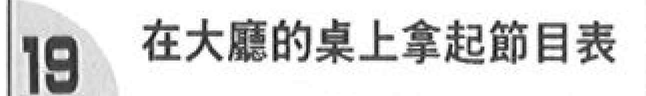
15 把銀心放在祭壇的箱子內（3分）

16 把朝拜室最右邊的門打開（3分）

17 在椅子上按一下（2分）

18 在Ludwig的骨灰罈上按一下

●現在玩家在第六章的第二部，由於所需要作的事很煩雜，在此僅作重點提示●（5分）



19 在大廳的桌上拿起節目表

●到辦公室●

20 檢查佈告欄，拿起座位表

21 從桌上拿起歌劇用的望遠鏡

22 從桌上拿起Grace寫的工作備忘表

23 閱讀Grace寫的工作備忘表

24 跟Gabriel講話

●到座位●

25 跟Georg講話

26 跟左上角的裝修工人講話

27 檢查Wagner所繪的歌劇院設計圖，在圖上中間的X上按一下

28 檢查座位表，在Wagner畫X的同一地方按一下

●到中包廂●

29 再此檢查座位表，在Wagner畫 X的同一地方按一下

●到照明室●

30 把通到歌劇院的小窗子打開

31 打開焦點燈的開關

32 在焦點燈的手把上按一下

33 把燈光對準Von Glower的包廂

●到一樓大廳●

34 把座位表交給Paul

●到後台●

35 拿起繩子

●到地下室 12 ●

36 打開牆上的盒子，拿起鑰匙

●到地下室 9 ●

37 進入小房間

38 拿起掛牌

39 把鑰匙用在門上

●到地下室 2 ●

40 打開暖爐爐門

41 把煤放入暖爐

42 按下暖爐按鈕

43 把把手轉到最右邊

●到一樓大廳●

44 到辦公室

45 在Gabriel身上按一下

46 穿上衣服

●到照明室●

47 把歌劇用望遠鏡用在小窗子上

●到上層前廳●

48 把繩子用在包廂門把上

49 把牌子用在包廂門把上

●現在主角換成 Gabriel ●

50 把箱子移開

51 把匕首用在通風口上

52 在通風口上按一下

●到後台●

53 拿起膠帶

●到穿衣間●

54 在衣架上按一下

55 把戲服用在Gabriel身上

56 從桌上拿起化妝粉

57 把化妝粉用在鏡子上

58 在屏風上按一下

59 等Englehart進來，把膠帶用在他身上

●現在在地下室，玩家是操控變成狼的 Gabriel ●

＊在這裡玩家要多試幾次，把 Von Glower 狼引到地下室 2，以下是幾點要注意的。

①首先要把 5，4，3 區封住，讓 Von Glower 狼無法進入這些區域。

②確定 Von Glower 狼也無法進入小房間。

③ Gabriel 狼只能在1區活動，只要走到這些區以外就會被 Leber 殺死。

④把 10 到 6 區的門也關上。詳細請看附圖。

⑤最後從 Von Glower 狼背後將其一步步趕到第 2 區。

⑥ Leber 跟 Grace 將隨後進入。

●地下室 2 ●

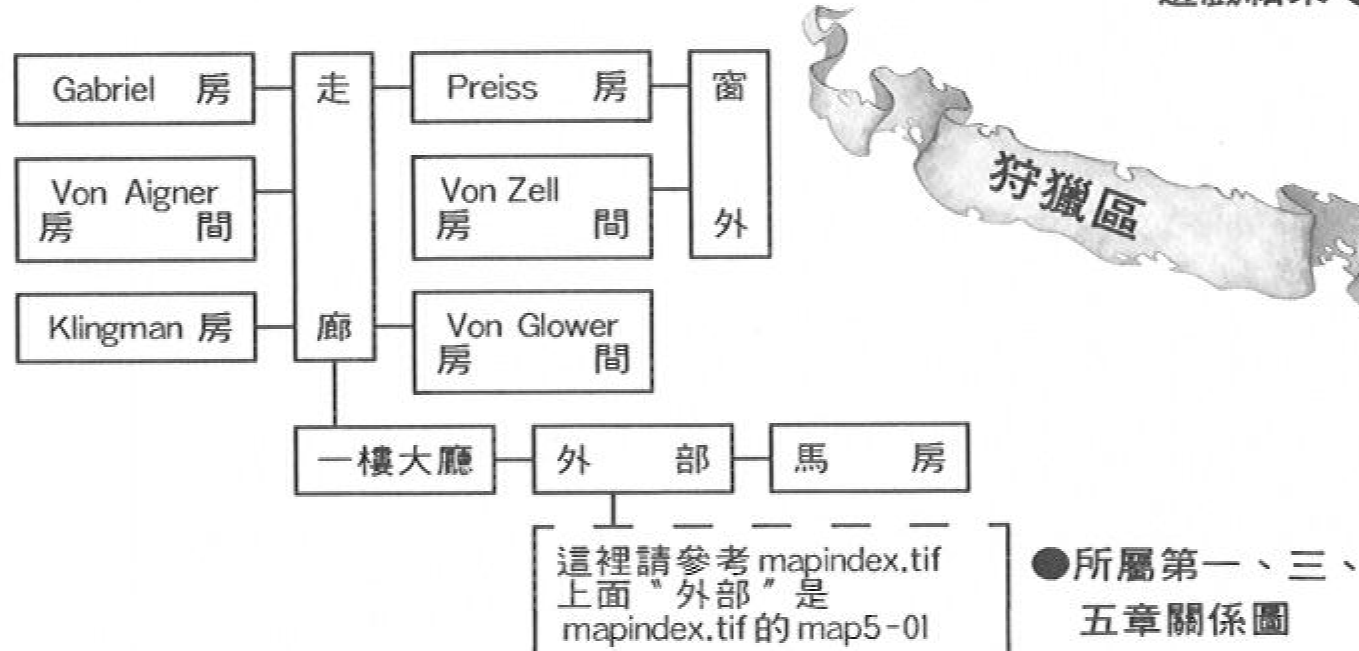
60 在Grace身上按一下

61 打開暖爐爐門

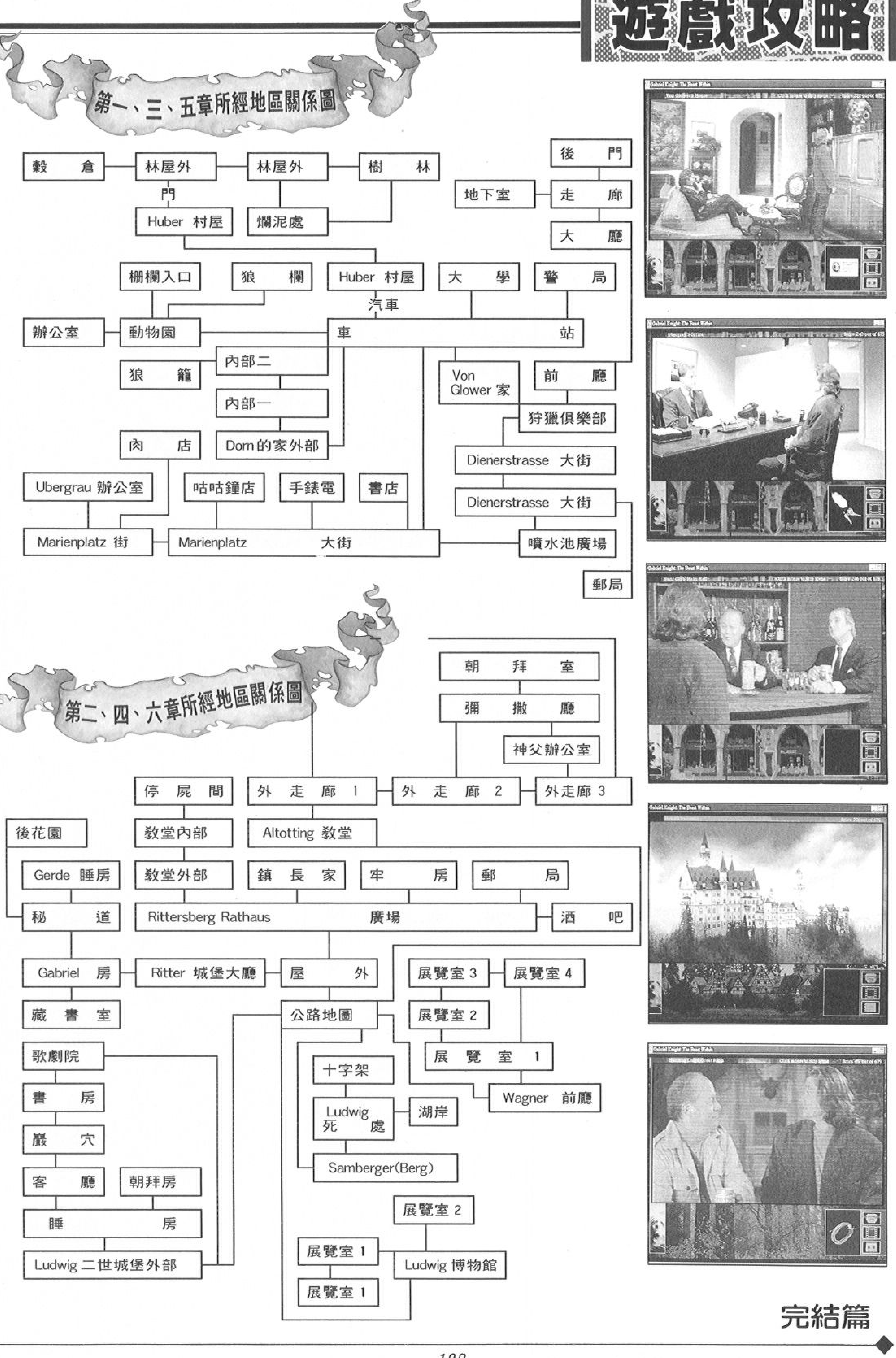
62 在Gabriel狼身上按一下

63 等到Von Glower狼起跳後，馬上在牠身上按一下，將其撞入暖爐

遊戲結束 ●



●所屬第一、三、五章關係圖


第一、三、五章所經地區關係圖
穀倉
林屋外
林屋外
樹林
門
Huber 村屋
爛泥處
後門
地下室
走廊
大廳
柵欄入口
狼欄
Huber 村屋
大學
警局
汽車
辦公室
動物園
車站
內部二
狼籠
內部一
Von Glower 家
前廳
狩獵俱樂部
肉店
Dorn的家外部
Dienerstrasse 大街
Ubergrau 辦公室
咕咕鐘店
手錶電
書店
Dienerstrasse 大街
Marienplatz 街
Marienplatz 大街
噴水池廣場
郵局
第二、四、六章所經地區關係圖
朝拜室
彌撒廳
神父辦公室
停屍間
外走廊 1
外走廊 2
外走廊 3
後花園
教堂內部
Altotting 教堂
Gerde 睡房
教堂外部
鎮長家
牢房
郵局
秘道
Rittersberg Rathaus 廣場
酒吧
Gabriel 房
Ritter 城堡大廳
屋外
展覽室 3
展覽室 4
藏書室
公路地圖
展覽室 2
歌劇院
展覽室 1
十字架
書房
Ludwig 死處
湖岸
Wagner 前廳
巖穴
Samberger(Berg)
客廳
朝拜房
睡房
展覽室 2
展覽室 1
Ludwig 二世城堡外部
Ludwig 博物館
展覽室 1

危險攻略



異形戰場

／林以舜

★這個遊戲的指令很少，而且都會顯示在螢幕上可以作用的地方。有一件事要特別說明的是，要將物品使用在某個東西、或某人身上的時候，必須讓那項物品顯示在螢幕右下角的那個方框裡，這樣當你在畫面上選擇 Use 的時候，就會把那項物品使用在該處。另外，由於遊戲中四位隊員各有所長，因此若在文中說明「要某人使用某物」時，請先將物品欄切換到那個人，此時指令才會出現★

…《遊戲密招》

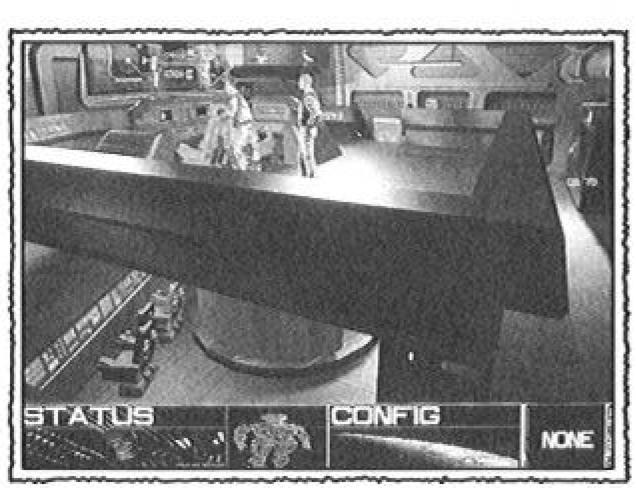
冒險開始～

降落…

收到求救信號之後，去找 Williams（ Go Down ）。我問他需要什麼東西（ Do you need something ？），他會告訴我他需要降落的座標，因為不遠之處有一片小行星帶，如果不趕快降落，一旦陷入小行星帶，就只有死路一條了。他要我拿一張光碟片到 MOM 電腦去將座標資料複製過來給他。

但是我的身上並沒有光碟片，顯然我必須到船員的房間裡去找找看。我回到原來的地方（ Turn Right 、 Go Up ），知道左手邊那扇門就是通往船員房間的門。要打開它的時候，卻發現它被鎖上了，必須用人工的方式啓動它。但是我不知道該怎麼打開它，還是去問問別人好了。

轉身走到控制台上去找 O'Conner （ Turn Right 、 Go Up ）。他告訴我，我在睡眠室留下一張 CD ，我問他，那扇門是不是壞了（ USS Sheridan,Hey,O'connor, is the hatch kaput or what ？），他告訴我門沒壞，但是要使用面板下半部的中央控制台釋放按鈕打開它。



右下方的那個 GO TO 就是通往船員房間的大門。

因此我走到 MOM 電腦前面（ Go to 、 Go Down ，即可看到電腦室， Open ），看了一下，發現在右下角 CD 唱盤的左側有一個按鈕。按下它以後，門就可以開了。



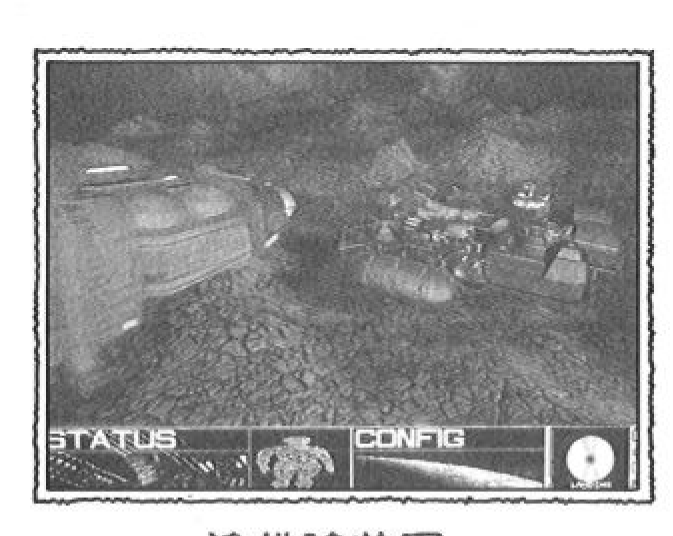
船上的主電腦－MOM 。LOOK 字樣所在的地方就是光碟播放機

打開門，左手邊的那扇門是睡眠室，右手邊的走廊有四個房

間，就是船員的房間。正前方那扇門通往太空船的下一層，但是目前重要的是先讓船安全降落，還是先找光碟片要緊。

經過一番搜括，我在第二個房間的抽屜裡找到一個黑白棋連接器，在第三個房間的抽屜裡找到一個小鍵盤，第四個房間的抽屜裡找到一張空白光碟片（ raw CD ），同時在右上方的櫃子裡找到一張黃色通行卡。既然找到空白光碟片，便趕緊回到主電腦前，拿起黃色通行卡使用大電腦（ Use 使用大螢幕）。查看船的狀態（ Ship Status ），再選 Sensors 之後，電腦告訴我目前太空船的位置，並問我要不要座標資料。這正是我要找的東西！電腦要我把空白光碟片放進去，我照著作了（拿著空白光碟片，使用 Vedio CD 播放座），便取得降落資料（ Landing Info ）。

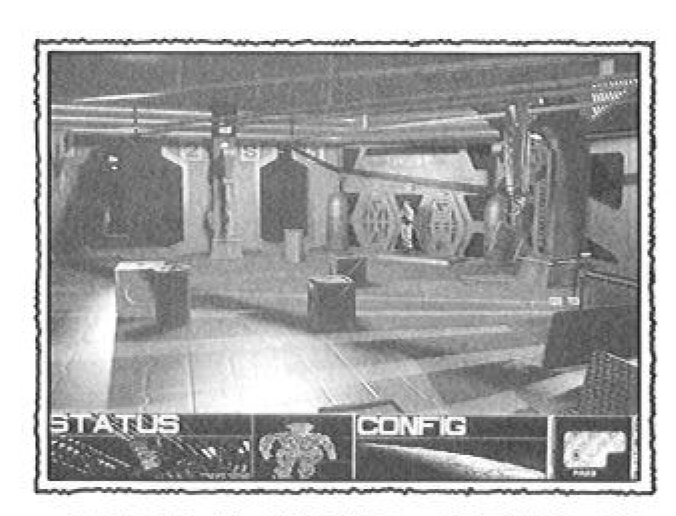
我將降落資料拿給 Williams（拿著降落資料，與 Williams 說話），他便表示立刻可以降落。因此我們順利抵達太空站。



準備降落了。

這時候該進去太空站看看了。我走到通往下一層太空船的門前，卻發現這部電梯需要使用綠色通行卡才能操作。怎麼辦呢？四處找找吧！到 Lora 的房間一看，她的口袋裡不正插著一張綠色通行卡嗎？在與她一陣交談之後，她把綠色通行卡交給我（最快的方法：選 You are a good person，然後選 You are not the only one…）。

搭著電梯走到樓下，心想應該裝備一下武裝。因此我走到右方的控制座前，看了一下（連選兩次 Look ），將扳手往上推（ Use ），啓動機械手臂，將雷射槍運到裝置室中。我走到裝置室之後，又走到控制台前（ Go To ），看了一下操作裝置（ Look ），然後使用它（ Use ）將雷射槍放下來。打開（ Open ）槍箱，取得武器（ Arm Pow 1 ），可以準備出發了。

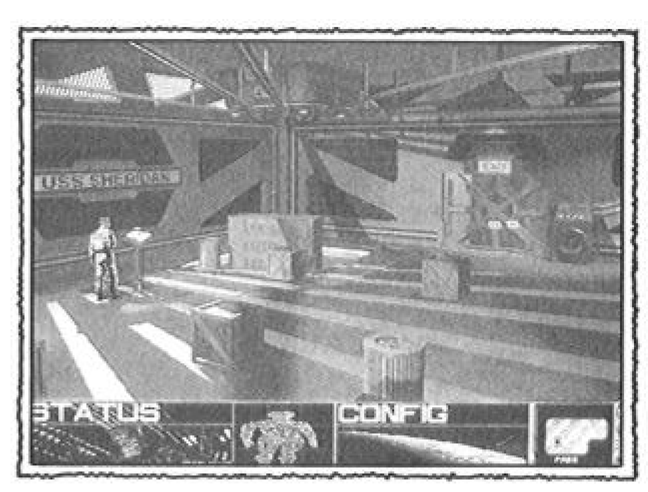


太空船的地面層。注意右手邊的 GO TO 字樣。

但是出發前還有一件事要做一先讓大家都吃飽吧！免得進入太空站後有人餓得昏倒。因此我回到餐廳（搭電梯回到上一層，隊員房間的對面就是餐廳），使用食物合成機製造出一堆食物，把每個人餵得飽飽的。該是出發的時候了。

（讓隊員進食的方法：將食物放到每名隊員的物品列表中。在食物上按滑鼠鍵，然後在食物上按住滑鼠右鍵不放，將食物拖到這名隊員的肖像上，放開滑鼠鍵，就可以讓隊員進食。）

搭電梯回到地下層，再度走到右手邊的控制座前。控制座正前方就是裝備機器人離艦的出口



站在控制器前面的時候，選 CHANGE VIEW 才看得到這裡的出口

（畫面切換到控制座時，選擇 Change View 才看得到出口）。打開門，機器人自動裝備上身，沿著走道前進，我們準備進入太空站內。

一走進走道，便發現前面有一部機器人衝過來。雖然它的左手臂已經斷落，但是它看到我時便開始對我發動攻擊。爲了自保，我用雷射槍打敗了它。機器人倒地之後，從裡面摔出一個人來。我趕緊問他這裡到底發生了什麼事，他也語焉不詳，只說要我們警告地球，「他們」到處都是…然後他就死了。

「他們」？「他們」是誰？帶著滿腹疑問，我們走進太空站。

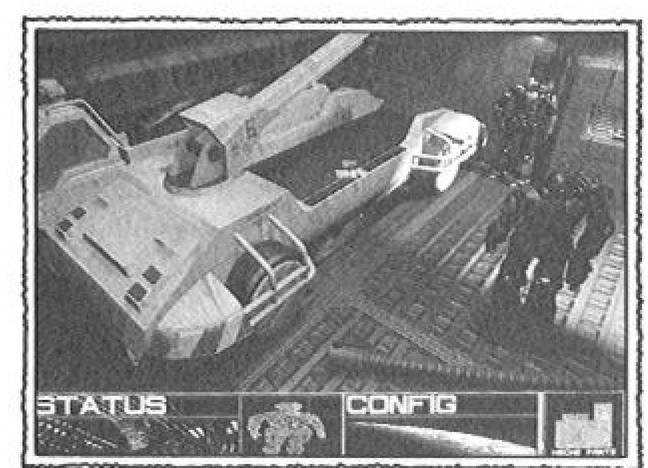
太空站…



太空站的停泊港。目前只有右邊的門打得開。

走進太空站以後，左側的門打不開，因此我們向右走去（ Go Right ）。一直走到一個艙門的前面，打開以後，發現裡面停了一部交通車，左上方則懸吊了一部吉普車，左前方則是一部工作車。檢查一下工作車（ Look ），發現一個奇怪的零件，先撿起來再說。 Williams 認出那是一塊 X-Scanner 的零件。轉身（ Turn around ）後再向右轉（ Turn right ），看到一個開關，按下它（ Use ）之後，吉普車便降了下來，一看上面還有一塊 X-Scanner 的零件。拾起它。 Williams 說如果我們

可以把它組合起來的話，可以用它來尋找隱藏的房間。



吉普車上的 X-SCANNER 零件。要把吉普車降下來以後才看得到

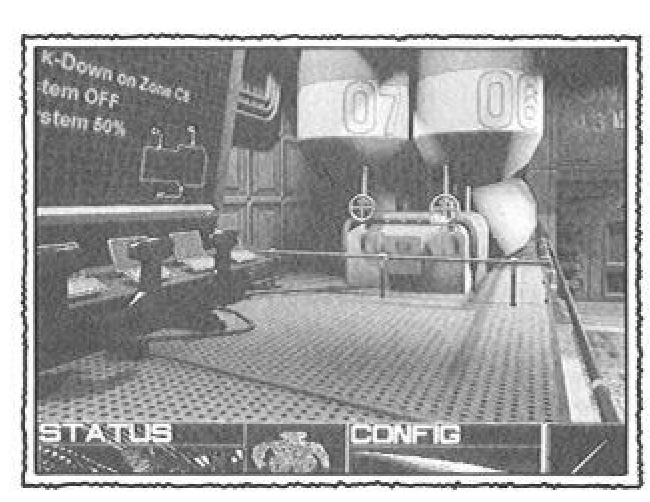
這個房間的正中央有一個控制器，顯然是加油用的。但是在使用它之後，發現裡面沒有燃料，無法幫卡車加油。問題也許出在別處，待會兒再說。我們看了看四週，發現在卡車的後面有一部電梯，於是我們乘著電梯上樓。

上樓之後，迎面看到一扇用氣閂控制的門。我試著去扳動它，文風不動。暫時不理它。一轉身（ Change View ），只看到一地的死屍，完全沒有任何生命跡象。我先注意到樓梯底下有一個小小的開關，啓動它（ Use ）以後便亮起紅燈，也許跟外面某處的門有關係。接著我們走向（ Go To ）中央的塔台，查看（ Look ）它的門，打開它以後，發現裡面有一具偵察機器人。但是它的指令使它不肯接受我們的指揮，看來要另外設法改變它的指令才行。

我們又四處搜索了一下，在窗前的長椅上發現一張紅色通行卡（在塔台門前選 Go To 即可）。拿起通行卡之後，這裡似乎已經沒有別的東西可以拿，因此我們又搭電梯回到車庫。

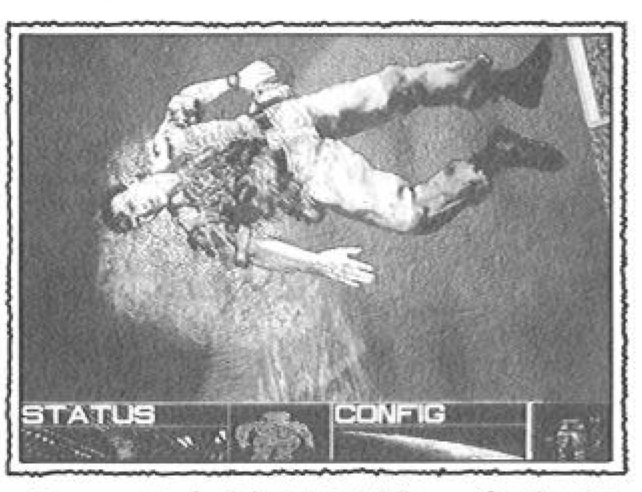
車庫的後方有一座電梯，顯然可以通到上面一層。但是剛才在外面還有幾個地方沒有檢查過，我們決定先到外面去看看。

走出車庫的門之後，我們先向左走（ Go to ），看到地上有一根鐵棒，便要 Williams 先拾起來（用 Williams Take Up ），也許待會兒可以用來防身。接下來我們轉過身去（ Change View ），走到閃動著 SOS 字樣的大螢幕前。我仔細看了一下螢幕，發現螢幕下方有一個小鍵盤，按下它（ Use ）以後，發現背後的那扇白色門打開了。在還沒有進去白色門以前，我們先向右走（ Go Right ），看到兩個類似燃料槽的東西，也許可以從這裡將油料注入車庫的那部加油機裡。但是它的門閂很不容易轉動，因此我拿起剛才在地上撿到的鐵棒，利用槓桿原理，轉動了門閂，把油料注入加油機中。



前面的兩個大油槽需要用鐵棒才能轉動其門閂。

現在該到那扇白色門去看看了－門還沒有開的時候，由底下的門縫中滲出血跡，裡面一定發生了什麼悲慘的事。果不其然，裡面躺著一具面目全非的屍體，從他的名牌我們知道他就是發出求救訊號的 Crespi 上校。他的手上拿著一張光碟片，我們先把它拾起來（ Take ），等一下找機會看看裡面的內容。後來我又要 Lora 把屍體的手切下來（先把物品列表切換到 Lora ，才會出現Use指令）－雖然有點不人道，但是也許這隻手可以幫助我們突破一些掌紋辨識系統的保全措施。



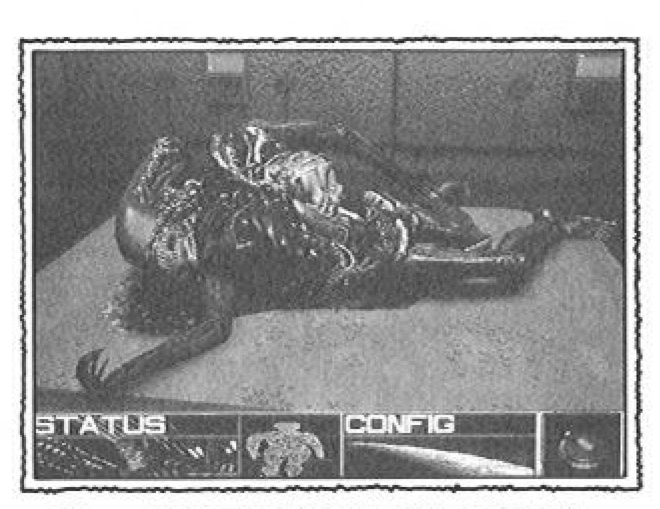
Crespi 上校的屍體。拿走光碟片及右手。

從有 SOS 顯示的螢幕處轉身走下來（ Turn Around 、 Go Down ），我們便面對著另外一面的階梯。沿著階梯走上去（ Go Up ），就看到後面有一部電腦終端機。 William 把偵察機器人連接到網路上（ Look 終端機，然後將機器人 Use 在終端機上），就把機器人修好了。回到吉普車所在之處，再度由最右邊的那部電梯回到滿佈死屍的地方。將機器人使用在剛才打不開的那扇門上的把手，機器人把門打開，我們在裡面找到一個 X-Scanner 的零件以及一幅地圖。由於 Wiliams 是技工長，我便把所有的 X-Scanner 零件和機器人都放在 William 的手裡。

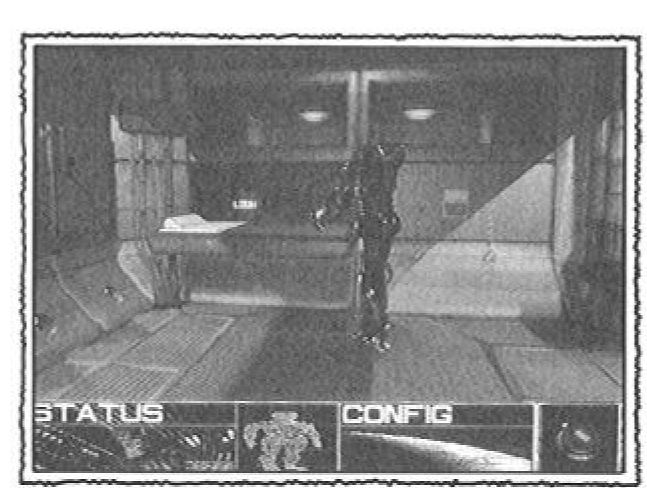
回到吉普車所在的房間，在吉普車的左側有另外一部電梯，走上去，使用紅色通行卡開門。當我們走到第一個交叉口時，我考慮了一下，決定打開正對面的那扇門（ SAS 6 ），走進去以後，發現這個房間可能是控制室。檢查了裡面所有的裝備之後，在前面的控制台地面上發現另一塊 X-Scanner 的零件。 William 立刻就把這幾個零件組合成一部 X-Scanner，並且建議我們用它來查看基地中有沒有隱藏的通道。我們一轉身，在門的右邊看到一些圓形的綠色物體，原來是地雷，我想也許可以用它們來對付異形，便撿了幾個。

我們走出控制室（ SAS 6 ）之後向右轉（ Turn Right ）。打開門（ SAS 9 ），在交叉口向左轉，打開門（ SAS 11 ）。眼前是一道走廊，走廊的右側有四個房間。第一個房間裡有一具異形屍體，顯然已經死了很久。第二個房間裡空無一物。在第三個房間裡有一張床，床頭有一

張光碟片（ Look 一下即可看到光碟片），另外一側則有一個保險箱（ Turn Left, 讓 Williams Look）。William 看了一下，表示說必須讓所有的字母都亮起，才能打開這個保險箱。（解開的方式在此不做提示，它並不很困難）在保險箱裡面有一張電池鑰匙卡（ Battery key card ）以及一塊微晶片（ Microship ）。房間的另一面牆上有一部終端機（在牆上 Look ），把微晶片用在終端機上，就會顯示其中的資料，原來這是一個叫做 Chipster 的人的日記。其中提到有許多人不斷失蹤，最後連他所愛的女子也失蹤了。他認爲一定是基地的 Church 博士綁架了她。而基地的B區不知何故禁止別人進入，救護太空船不斷前來，基地的私人對外電訊似乎也中斷了。最後一道訊息記載基地的科學家對 Ilea 做了可怕的事，他立誓要報仇。

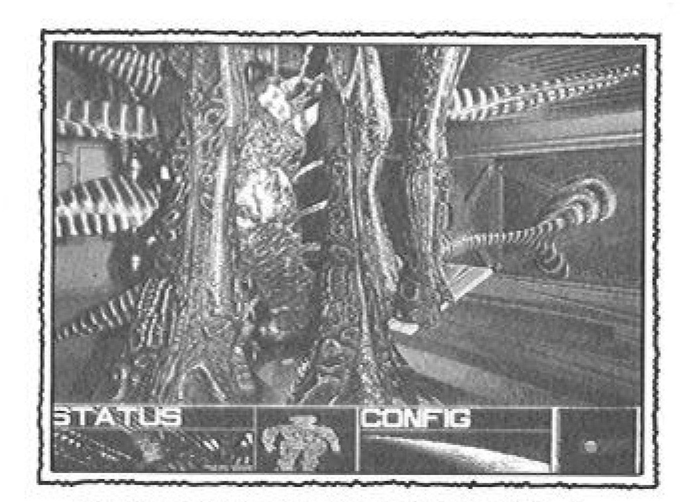


第一個房間裡的異形屍體。



LOOK 之處可以找到光碟片，保險箱則需向左轉身才看得到

沒有更進一步的資料了。我們走進第四個房間，赫然發現一個異形的寄主被困在黏液中。與她交談，她也不甚清楚發生了什麼事，她似乎已經全瞎了。（如果你問她 What sickness ？，就會看到異形從她的身體裡鑽出來）

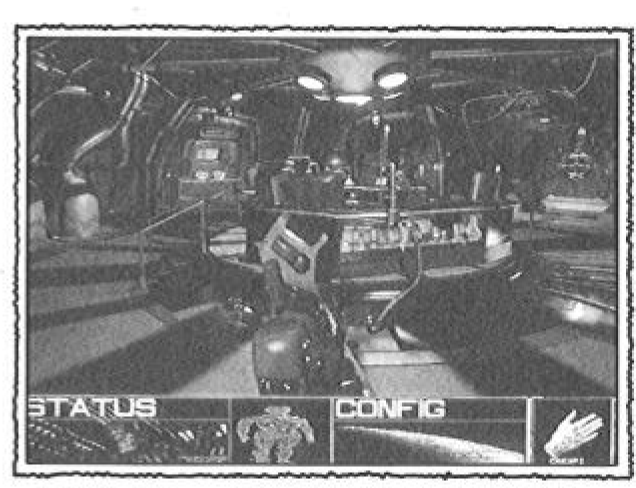


被異形當做宿主的可憐人。

我們沿著原路回去，回到剛剛進來的那個交叉口之後，向右轉，打開門（ SAS 10 ），在下一個交叉口打開門（ SAS 7 ），便看到一個力場擋住我們的去路。查看了一下力場控制器，發現它是用掌紋來管理進出權的，我想起剛才切下來的那隻手－因此我要 Lora 將剛才跟 Chrispi 上校「借」來的那隻手使用在力場右側的那個控制面板上，就可以降低力場。

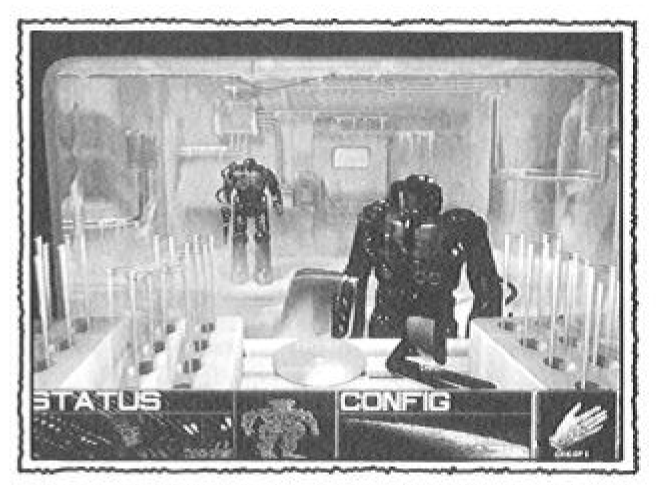
走過力場，從門上的標示得知，正對面的門通往研究中心（ Research Center ），右側的門通往異形卵測試室，左側的門則前往地下區（ Under Zone ）。

走中央的門，打開門後，走到盡頭向右轉，即可進入實驗室。從這個地方可以通往另外兩處：左側的門通往冷凍室，右側的門可以通往辦公室。

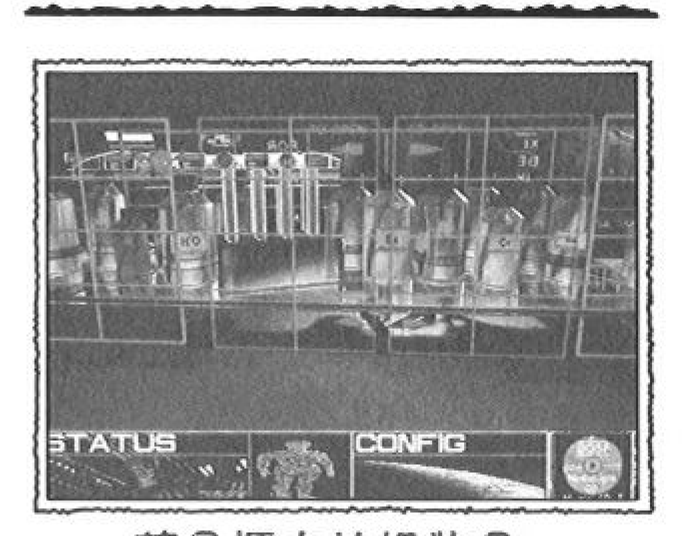


實驗室。正前方是冷凍室，右側通往辦公室，左側可以找到一塊怪東西。

我們在冷凍室的一個櫃子裡找到一張光碟片和一個外型怪異的物體，另外一個櫃子裡則放了 Thine 和 For 兩種藥品。另外有幾個長相一樣怪異的東西都放在實驗室裡：一個放在藥品櫃裡，另外一個放在地板的通風管邊。另外還有一個放在走進來的那扇門邊。從實驗裡的大螢幕得知，這幾個怪東西可以組合成異形保護器，不知道其它幾個部份掉在那裡。



冷凍室裡找到的光碟片及怪物品



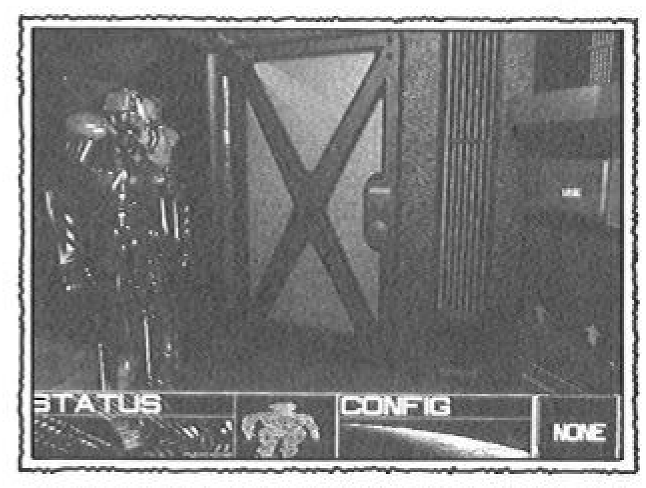
藥品櫃中的怪物品。

我們打開實驗室裡的另一扇門，走到通道的盡頭，那裡有兩扇門。我們打開右邊那一扇門－裡面竟然是 Morlack ，基地的指揮官。他說他馬上就要死了，因爲他的身體內即將有異形孵出。詳細地詢問他之後，才知道原來整件事的背後是一樁大陰謀－Whitekov 要用異形來顛覆地球的政府，因此他與 Church 串通，研究出可以控制異形的方法。而基地的災難則是由於 Chipster 憤恨女友被用來做實驗，把異形釋放出來所造成的。談完話後我們轉身走出門，便聽到一聲槍響－畢竟沒有人願意讓自己做爲異形的宿主。

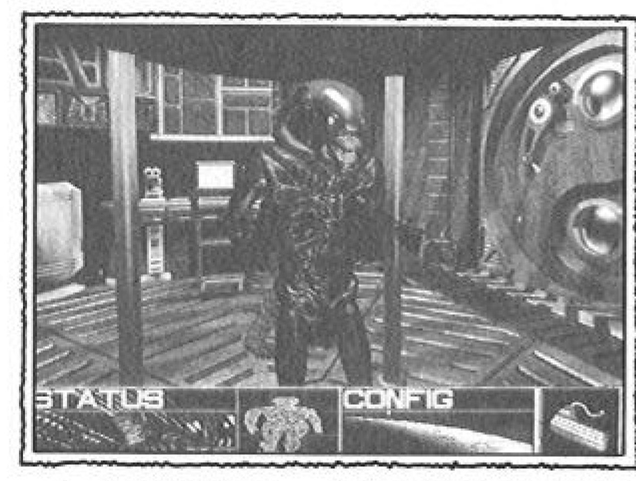
接著我們打開左側的門，看起來是一間辦公室的樣子。在辦公室裡的桌上我們找到一張光碟

。我們立刻到外面去查看裡面的內容（實驗室裡的大螢幕前有一部 Vedio CD 播放機），這片光碟的內容是給 Church 博士與 Fredricks 少校的。其中提到將以「人道援助」作爲幌子，將「商品」運送到 B27C128 。我推測這個「商品」應該與異形有關。

我們又回到剛才的辦公室，走進辦公室以後，我一轉身，面對走進來的那扇門之時，看到門的右側有一個控制面板。使用它以後，竟然打開一扇秘門。秘室中央有一座奇怪的容器，上面有一個鍵盤。把小鍵盤使用在鍵盤上，輸入密碼，密碼是 MYYR-MIDON 。密碼輸入後，便啓動了機械裝置，把容器打開，裡面竟然有一隻異形！我們都嚇了一跳，後來才發現那是合成的異形，眞搞不懂 Church 到底在搞什麼。

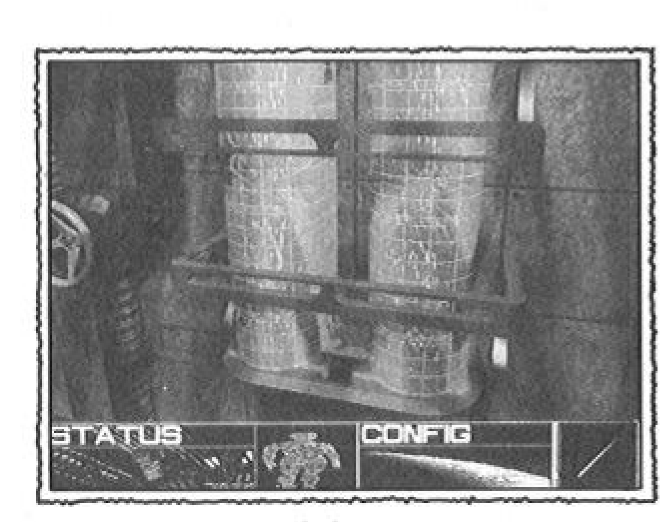


USE 所在的控制面板可以打開一道秘門。



合成的異形－眞是面目可憎

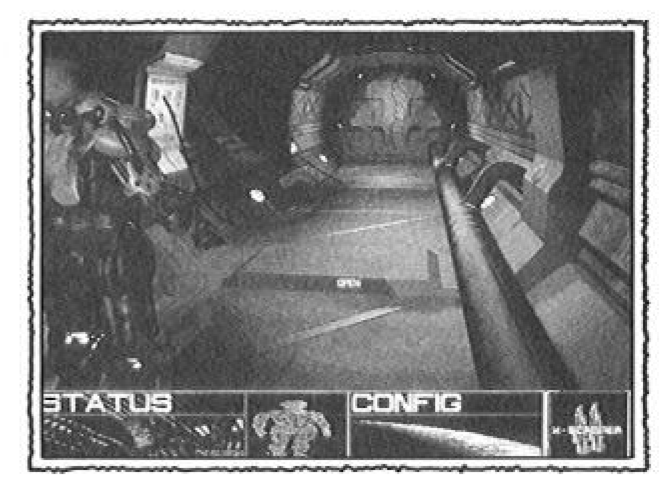
房間另外一側還有一扇門，走進去以後，前面的地上又有一具異形的屍體。本想走過去，但是 O'Conner 警告我們說，滿地都是異形的血，而牠的血液具強酸，除非我們不想活了，否則還是不要過去。因此我們轉身，在門的右下側看到一張通行卡，便將它撿起來，並且用它開了門。回到秘室以後，我走向白色的櫃台，發現左側的通風口裡似乎有別的東西。打開以後，看到裡面有兩個試驗槽，裡面各有一隻小異形。我打開旁邊的活門，試驗槽突然破掉了！更詭異的是，竟然還有一隻小異形是活的，一轉眼就跑掉了。我便將死掉的那一隻撿起來。



使用左側的門門，就會使試驗槽破裂

離開實驗室，我們到異形卵實驗室去查看一下。電池通行卡可以用來使用異形卵測試室中的控制面板。使用一次，然後在右側的異形相片上按一下滑鼠鍵，就可以使房間亮起。然後看一看卵室，就可以拿到異形樣本。（註一）

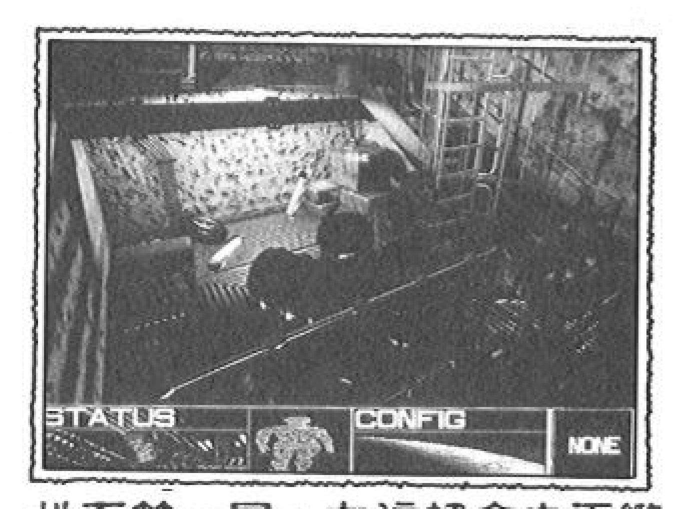
根據地圖來研判，基地中應該還有秘密通道。因此我們回到力場所在的地方，走出門，回到交叉口，也就是 SAS 9 等四扇門所在之處。我們花了一點時間搜索，最後我們打開 SAS 9 ，沿著走道前進，然後打開沒有標示號碼的那扇大門，沿著走廊前進，直到遇見第二個大門爲止。打開大門，將 X-Scanner 裝備上手，對地上掃瞄，就會找到一個電梯。搭著電梯下去，就會進入一個充滿了異形卵的房間。在這裡我與小異形發生一場大戰，最後並將所有的異形卵都除掉。我又在房間裡找到手榴彈，也許以後可以用來對付異形。



裝備好 X-SCANNER ，就可以找到這個秘密電梯。

異形巢穴…

看起來應讓到地下層去查看一下！我們再度通過力場，然後由左側的門進入地下層。一直沿著樓梯向下走，到第二層時，赫然發現這裡的門上寫著「異形中心」（ Aliens Center ）。也許開了門，就要面對最後的決戰了吧。因此我決定先繼續往下走，看看還有沒有什麼可以使用的東西。結果我在第一層找到一條電纜，也許可以派上用場。最後我們回到第二層，走進那扇大門。

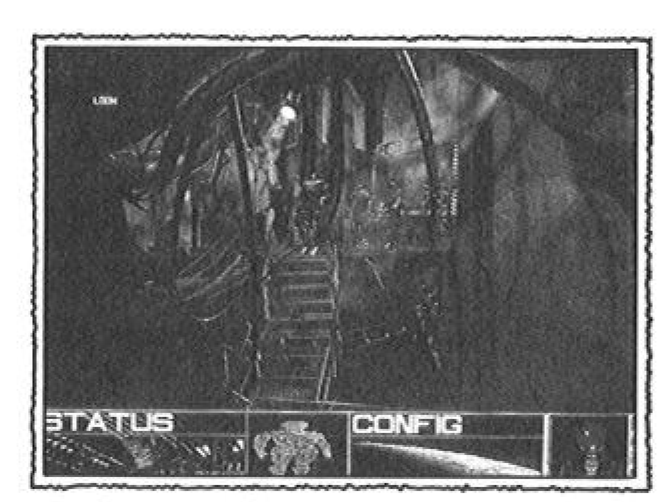


地下第一層，在這裡拿走電纜

走進第二層的門內，看到一幅詭異的景象－正中央有一個超大形的異形卵。（在螢幕的左上角你的游標會變成 Look 字樣）。我們先四下尋找，結果在下面找到一個儀器，以及另外一個長相怪異的東西。依實驗室的電腦所顯示的，要使用六個這種物體才能組合成異形保護器，但是我們只找到五個，另外一個不知掉落在何處。我們回到大門前，看了一看大異形卵－我拿出那個合成的異形（將牠使用在異形卵上

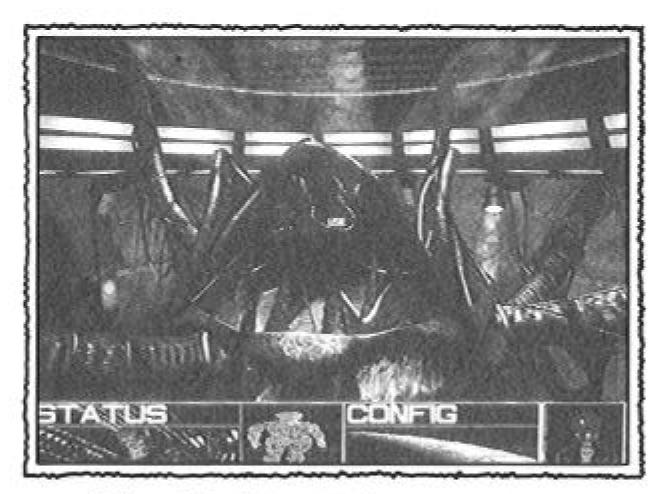
），只見牠一溜煙就往上面跑，然後卵的上面就打開了。接著我們便使用電纜爬進異形的巢穴裡。

異形巢穴裡十分令人感到不快－牆壁都是人的屍體組成的，這 Church 一定是個喪心病狂的傢伙。異形巢穴裡像是一道迷宮，但是我把路線記錄下來了：前前左前前、前右右前左、前前左前右、前左右、前右前。



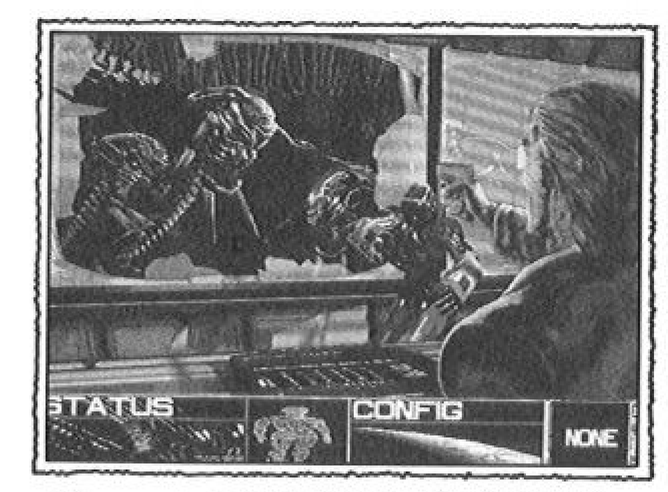
走進地下第二層之後，向左上方看，即可看到異形的巢穴。

一走出異形的異穴，就遇到一個人－原來他就是實驗室計劃的主使人 Church 博士。我眞想一槍殺了他！和他交談以後，他說整個實驗的眞正主使人是基地的指揮官 General Morlack 所主使的。而災難的發生則是由於 Chipster將囚禁的異形釋放出來，才會造成這次的大災難。



等門打開以後，再使用剛才拿到的電纜。

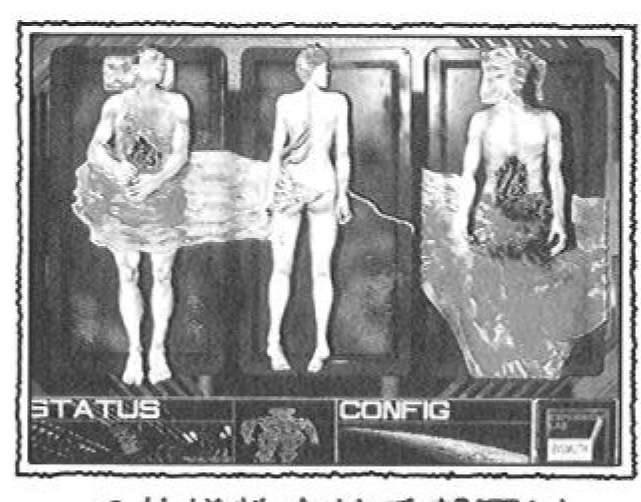
我發現他的話與 Morlack 的說法有很明顯的不同，正在思考的時候， Church 要我們跟著他走。他帶我們走進一個週圍都是異形的房間，然後露出他的眞正面目－他把玻璃打破，放出異形來，自己卻把我們的太空船開走了，目的是想藉異形把我們除掉。



Church 博士開槍放出異形。

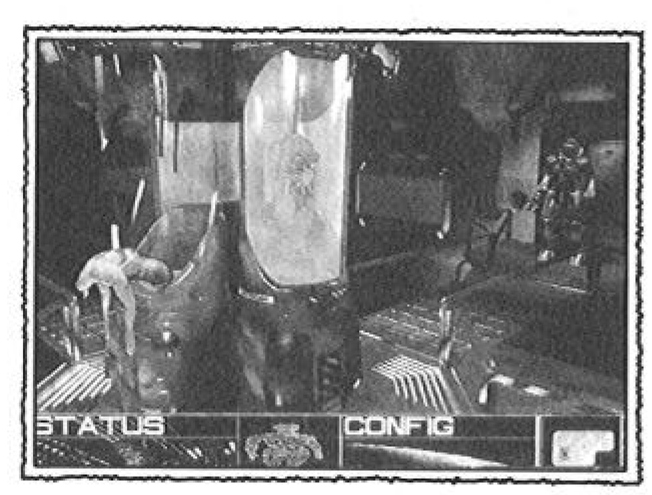
經過一場激烈的戰鬥，終於把異形除掉。現在我們必須另行設法離開這個太空站。我看了一下四週，看到桌上有一張藍色通行卡，便拿起來，然後用它打開實驗室的走廊門（在右側）。沿著樓梯回到實驗室那一排走道，想起實驗室對面那個門還沒有進去，於是用剛才拿到的藍色通行卡打開門。

裡面的景象眞是觸目驚心－原來 Church 那傢伙眞的用活人來做實驗，這裡地方放滿了實驗的屍體。我們向下走（選右下方的那個 Go To ），看到三具屍體，Ilea 的屍體也在這裡。爲了



三位犧牲者的手部可以「借」來用。

避免再度遇到掌紋辨識系統的困擾，便要 Lora 切下三具屍體的手，也許等一下在離開這裡時可以派上用場。



被用來做實驗的人體。

現在我們的太空船被偷走了，我們必須駕車前往另一處停機坪設法離開。到車庫之後，先爲交通車加油，然後走進車內（在交通車上會出現兩個 Use ，一個用來加油，另一個則可讓你進入車內）。按下（ use ） contact 按鈕，出現掌紋辨視系統之後，使用 Vaskal 的手掌，即可啓動交通車。我們開著交通車前往另一處停泊港，卻發現一群人在那裡。還來不及交談，他們就開始攻擊我們。（註二）

打敗他們以後，我們便駕著他們的太空船離去。我們才剛剛離開，就聽到一陣轟然巨響－在我們背後的星球爆炸了，只留下一個火紅的球體。我們算是逃出來了。只不過， Church 博士跑到那裡去了？他的研究成果呢？會不會有一天，地球的軌道上突然出現一群異星攻擊者呢？誰知道？

註一：很抱歉，筆者找不到安全取得樣本的方法。如果有知道如何取得的人，請告之。

註二：這個遊戲的戰鬥系統很糟糕，往往不容易取勝。因此請務必取得地雷及手榴彈，可以幫助你更容易獲勝。對付異形時，使用地雷最有效；至於小異形，只要有點耐心，用槍慢慢打應可獲勝，但是要先用地雷等威力強大的武器除掉在你旁邊的小異形。至於最後那些人類，由於人數衆多，使用地雷和手榴彈才是獲勝的保証。

英倫霸主

攻略心得篇

作者／LCJ



〈英倫霸主〉是一套不錯的策略遊戲，雖然年代有點久了，但是畫面與音樂仍然不比目前市面上的策略遊戲遜色；改成中文版後，對英文能力不佳的玩家而言，更是一大福音。不過習慣在東方『種田』的玩家，來到了種麥的英倫，可能會產生水土不服的情況。所以筆者特地將這兩種經驗加以『大和解』，和各位分享咖啡的滋味。喔！不，不，是 稱霸英倫的特效藥。

①立國之道

人民是國家的根本，然而就如『水能載舟亦能覆舟』的道理，人民可以組成軍隊四處征討，為你完成霸業；但是也可能群起反抗，把你趕出郡國之外，使你喪失州郡的統治權。要使人民樂於為你效命，最重要的就是要使他們心情快樂，所以，人民的快樂程度是遊戲最重要的指標。快樂程度高的地方，可大量吸引鄰郡的人口遷入，可以讓你有更多的稅收、有充足的勞力來建設，更重要的是有足夠的兵員來從事對外征討。

那麼要如何使人民快樂呢？當然是除去使他們不快樂的因子，施行他們喜好的政策。使人民不快樂的因素有許多，但是最主要的原因是肚子吃不飽、高稅率和徵兵；使人民快樂的因素也有很多，但是如果要長期且有效地提高快樂程度，採取低稅率的政策就是最好的選擇。所以，要提高快樂程度最主要的工作，就是在餵飽人民的肚子，及提供低稅率的優惠。這個方法說起來很簡單，但是做起來可不容易，因為人口增加的速度常常會超出預期，以致發生糧食不足的窘境；低稅率則易使稅收不足，沒有足夠的錢來購買牛羊或穀物餵飽人民。

其實玩〈英倫霸主〉千萬不要求速成，最好先富國後再強兵，才會有足夠的力量來發動大規模的戰爭。只要糧食供應充足，並把稅率降低，很快就可以把敵人的人民吸引過來，國力也自然會強盛起來。如果人口眾多而且快樂程度都很高的時候，想要速戰速決的玩家就可以透過突然增稅的手段，在短期內籌措大量的資金購買武器和組織軍隊。



②民生問題

在剛起步的時候，玩家通常只有一塊不算肥沃的領地，和一些作物或牛羊，所以緊逼而來的問題就是糧食不足。為了使冬季有足夠的穀物來播種，所以採用二分之一的糧食配給是不得已的辦法，畢竟使他們餓上幾季，總比讓他們把牛羊全吃光，好幾年沒飯吃還好吧！不過這種作法勢必會引起人們的不滿，嘿！嘿！這時候調降稅率就成了解決民怨的最好工具了。根據筆者的研究，只施行二分之一配給的郡，每季的人民快樂程度會下降1點；但是稅率降為百分之十五的郡，每季的快樂程度則會上升1點，所以只要兩者同時施行，快樂程度是不會改變的，而且即使吃得少，低稅還會吸引鄰郡的人民移入；唯一的影響只有健康程度會下降，但是在沒有戰爭的初期，這是必要的犧牲。稅率對快樂程度的影響是以五為單位，每升降百分之五，快樂也隨之變化1點

，也就是說如果調降爲每百收入十單位的稅，快樂則會每季上升兩點。爲了必免每季的突發事件使得快樂度一路下滑，在實行二分之一配給的郡，不妨把稅率定爲百分之十，以減少人民的不滿；一旦施行正常配給後，立刻在把稅率調回百分之十五。至於手册上提到買酒提升快樂程度的方法，筆者覺得這是昂貴且不治本的作法，在草創期根本沒錢這麼做，國力強盛時也不需要這麼浪費。雖然低稅率可以減低人民的不滿，但是讓他們餓肚子並非好事，長期下來還是會有不良的影響，所以有錢之後，還是趕快餵飽他們。



要餵飽人民有四種選擇，可以讓他們吃穀物、喝牛奶，或是乾脆把牛羊當食物，直接讓他們吃掉。在這些方法中，筆者最不推薦後一種，因爲牛羊每年都會繁殖，而且購買要花不少錢，吃掉太可惜了；不過眞的沒有食物時，也只好這麼做了。穀物和牛奶比較之下，牛奶比較適合當主食；因爲穀物一年只收穫一次，如果只吃穀物，就必須有相當多的存糧。牛奶的供應來自乳牛，只要有足夠的牛隻，每季的牛奶產量就足以餵飽大多數的百姓了，而且牛隻幾乎每季都會繁殖，可以緩和人口增加所帶來的壓力。不過爲了預防牛瘟帶來的糧食危機，郡內最好有兩百單位以上的安全存糧。每一頭牛所生產的牛奶可以餵飽十個人，玩家可以估算一下郡內需要多少頭乳牛，然後在商人來臨時購入，取代穀物的消耗。

羊隻雖然不適合當成食物，但是確是相當有價值的牲畜。因爲每年冬天所產出的羊毛，都可以賣得不錯的價錢，養個上百頭羊，每年就可以靠賣羊毛賺上數千圓。如果可以的話，不妨只在郡裡養乳牛和羊隻，以節省穀物的消耗，並增加財源。



③勞力分配

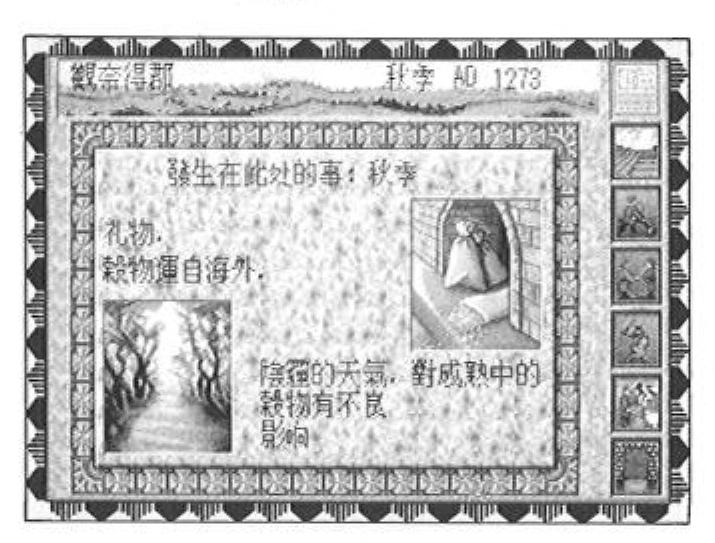
勞力的分配是每季例行的重要工作。不過在分配前必須先了解各種作物所需的人力，才能作出適當的安排。以穀物而言，每年的冬天是整地期，每單位的農地需要三百人；春天是播種期，也需要三百人；夏天是成長期，只需要一百五十人；到了秋天的收穫期，則需要四百五十人。牛隻所需求的人力比較固定，只隨牛隻數目的增加而增加。羊群所需要的人力也不多，春夏秋三季的需求都很固定，只有在冬天有大量的羊隻出生及要採收羊毛，所以需要較多的人力。根據這些特性，可以把秋天收割完所多餘的勞力，安排在冬天的時候照顧羊群。如果能夠大略推算出郡內秋冬兩季所需要的人力，就可以對閒置的人力作適度的安排。如果國內有荒地的話，應該先安排閒置的勞力從事荒地開墾的工作。要是經濟狀況許可加上土地的肥沃度高，也可以買多一些羊讓這些人去放牧，這樣一來可以很快充實國庫。

不過並不是每一個郡都有本錢可以放羊，所以只好安排這些地方的閒置人力從事採礦和製造武器護甲的工作。採礦和打造武器護甲都需要經驗，做得愈久的人經驗愈高，效率也愈高，所以一旦安排後不要隨便調動這些人力。不過和農作比起來，這些工作只能算是副業，農忙的時候還是應當先從事農作。雖然採礦與打造武器都可將成品拿去變賣，但是這些效益並不會比養羊群採收羊毛來得多。在這些副業的工作中，採集木材的經驗最容易培養，再來是石頭和鐵礦；武器和護甲製造的經驗值最難累積，所以需要調派勞力從事農作的時候，應該先從伐木工著手，最好不要動用到武器師傅。



由於這些工作需要長時間及大量人力的投入才可以收到成果，除非郡內的人口在三四千人以上，否則採用平均分配人力的方式，結果只會使生產的速度異常緩慢。最好的分配方式是一個郡只專門生產一種礦產，全國的產量總和的結果一樣很可觀。人口比較多的郡，可以把大多數的閒置人力用於需要大量人力的護甲武器打造及礦工的工作。但是記得要安排一些緩衝的人從事伐木工作，一旦農忙時，就先把這些

人調去幫忙。人口只有一兩千的郡，則讓閒置人力從事比較容易有成果的採石與伐木工作，提供建築城堡所必需的原料。才可有效地運用勞力。



其實如果想讓一個郡的勞力和土地都要獲得充份地利用，將人口維持在三千至四千人之間是最佳的。雖然郡內的人口愈多，可從事勞動的人口與稅收都會增多，但是如果人口太多的話，爲了防止爆發糧食危機，勢必要撥出更多的土地來從事穀物栽種或放牛的工作；如此一來，可供輪栽的的土地減少，將會使得農地的肥沃度降低。如果情況持續惡化，到時候要恢復地力很困難，而且一樣會產生糧荒。不過如果把這些過多的人口大量徵召，成爲一支千人左右的大部隊來對外征戰的話，大概所到之處都是攻無不克的，這樣一來不但解決了人口問題，也可迅速增加領土。



國家富強之後，當然得對外征討，擴張版圖了。組織軍隊有兩種選擇－召募傭兵或從國內徵兵。筆者推薦各位先召募傭兵，如果人數不夠的話，再從國內徵兵。召募傭兵有一個好處，因爲傭兵是外來的，所以不會減少人民的數目，自然也不會影響勞力的分配和減少稅收。雖然聘用傭兵的費用比較高，但是這些錢比你買武器來武裝國民兵的還要少，而且傭兵的戰鬥技巧也較高。



採用徵兵的優點是可以組成一支規模比傭兵大上許多的軍團，而且也可以和傭兵合而爲一。但是缺點是一次徵兵太多可能引起人們的不滿，並會減少郡內的人數。要避免徵兵所引起的不滿其實很簡單，因爲唯有徵兵的人數佔郡內人口的百分之十以上，人民才會不滿，所以玩家可以採用每次徵百分之九的方式，在一個回合內重複徵兵，並將這些部隊合而爲一，一樣可以組成一支大軍。不過召募自己的人民所組成的軍隊只能在原徵兵地解散，所以把他們派到很遠的地方去打完仗後，如果想要解甲歸田就是件麻煩事了。



因爲軍隊每個回合都需要很多糧食，而且消耗量是一般人民的 1.5 倍，所以將會消耗所在地的大量穀物或牛羊，而且即使是別人的軍隊或盜賊，只要駐紮在你的領地上會消耗你的糧食，因此對於入侵的敵軍要趕快肅清，以免把郡內存糧都吃光了。爲了達到擾敵的目的，最好的方法就是讓戰爭在別人的土地上發生，增加他們的經濟負擔，所以就算不打仗，也要讓自己的軍隊駐留在別人的領土上，吃光敵人的糧食。



要出兵前一定要記住孫子所說的『勝兵先求勝，而後求戰』。作戰前如果不作好敵情研究就出兵，除了可能吃敗仗外，甚至還可能會遭到敵人的逆襲，導致自己原有的領土反而失陷。雖然戰前先觀察敵人國力是件相當重要的事情，不過本遊戲對敵人的資訊封鎖得很嚴密，使人很難瞭解要入侵地區的人口數和經濟狀況。不過透過由地圖上直接觀察的方式，仍可有一些粗淺的瞭解。一般而言，房屋數目爲三棟的是人口一千人左右的郡，六棟左右則可能是兩千人以上的大郡。當然，入侵人口愈多的郡，所遭到的阻抗也愈大。尤其是在該領地爲其他諸侯所有的情況下，敵人可能會發動逆襲，侵入我方領土，所以要有相當的勝算之後，再進攻人口較多的郡。

如果要進攻的郡國實在太強大，不但不易攻下，而且對我方構成發展上的威脅時，採取騷擾作戰是最不得已的方法。要實行騷擾作戰的要訣，就是先將軍隊分成許多小隊，然後同時入侵，對敵人的房屋、羊隻、牛群和作物分別展開破壞行動；由於我軍分散後數目多，所以敵人不易清勦，可以充份發揮降低該郡抵抗

力量的效果。不過這種破壞要適可而止，以免戰勝後拿到的領土是一片廢墟，但是如果是面對最後的敵人時，這樣作也沒有關係了。



⑤戰鬥要領

影響戰鬥勝負的因素很多，其中則以人數和兵種對戰鬥的結果影響最大。當然，如果雙方人數差距過大時，即使人少的一方武裝再優良，一樣難以以寡擊衆。所以一支兩百人的武裝部隊遇上了一支千人以上的農民兵，一樣會被掃除的。面對這種情況，最好是先避免正面衝突，把部隊的實力保存下來，等到和其他部隊合併之後，雙方再來一決生死。不過有時候時間上並不允許這麼作，這時就儘量在各郡召募傭兵，利用傭兵作自殺式的攻擊來削弱敵人的力量，並且以空間換取時間，來重整軍隊準備反擊。



關於兵種方面，最好是有弓兵搭配其他兵種，由劍士或武士打頭陣，弓兵在後面放箭是最理想的。召募到的傭兵大致可分爲弓兵類和武士類兩種，如果召募到的是弓兵，那麼就再從郡內徵召一些劍士來搭配；如果召募到的傭兵是騎士，那就再徵召一些弓兵就好了。其實一支軍隊只要兩百人以上有武器，再加上千人的農民兵，就幾乎可以百戰百勝了。



除了兵種搭配外，地形的利用也是件相當重要的事。戰鬥時如果有沼澤，可以將部隊佈置在沼澤的後方，引誘敵人渡過沼澤來攻擊，然後利用敵人渡過沼澤時，以大量弓兵放箭攻擊，將可以收到很好的效果。

攻城也是玩家常會遇到的問題。除非你的兵力具有壓倒性的優勢，而且情況非常緊迫，否則千萬不要在沒有任何工具下硬攻，以免造成慘重的損失。我方的兵力不多時，最好是把三分之二的人派出去掠食，留下三分之一的人來打造攻城器具。在攻城器具中，筆者覺得投石器和拋石車兩者最好用，也可使人員的損失降到最低。



⑥邁向加冕之路

征服一個新的郡之後，第一件要作的事當然是安撫人心，所以餵飽當地人的肚子就成了最重要的課題。雖然手冊上也提到在有商人出現的季節再進攻比較好，這樣攻下以後，馬上就可以購買糧食餵飽他們。這個說法是沒有錯，不過這樣的機會不是每次都遇得到。所以還是要有其他的替補方案。通常如果要從其他糧食充足的地方運糧來解圍，常會因爲路途遙遠而緩不濟急，這時候就要採用『跳躍運送法』了。所謂的『跳躍運輸法』，就是每一個郡在同一個回合都向隔壁的郡運送糧時，這樣只需要兩到三個回合就可以將糧食運送到目的地了。作戰前也可以先把大量的糧食運到戰區隔壁的郡，這樣戰鬥結束後馬上就可以運糧了。

城堡可以提供領土多一層的保障，但是興建城堡需要相當多的原料和人力，自己蓋並不划算，所以應該把攻下來的城堡加以修復，用來保障邊疆的安全，也可以提供休息養生，重新再整頓的時間。

爲了爭取最快的勝利，在與強敵作戰的時候，可以組織一支規模龐大的軍隊來負責主要的作戰，在佔領土地後仍以最快的速度向前方一直推進，讓敵人沒有充足的時間來整頓軍隊。至於治安維護與殘存勢力的掃蕩，交給規模較小的軍隊來處理即可。



想要統一的話，應該以一次以消滅一國爲目標，徹底瓦解該國的抵抗。對於其他國家的領土則暫時停止入侵，以免兵力過於分散，而且戰場過多的話，很難全部照顧得到；萬一不幸輸掉戰役，就可能打亂原來的計畫。

邁向加冕之路是相當遙遠的，不過只要能像德川家康一樣『等、等、等』，王冠自然會落在你的頭上！



魔石堡 完全攻略下

ALEX



1 Dwarven Fortress

Sardin 接下 magick flint 後往北進去昇起爐火，一會兒又回頭向 Drake 要了那兩半 sturdy key 。等了一會後， Sardin 成功的復合了 very sturdy key 。Drake 拿起方才擺在石頭上的兵器時，發現兵器已增強了相當的力量。

再到 3 見 Torin ，他表示有要事相求，只因此地藏著一個邪惡的 undead warrior ，不僅弄得人心惶惶，還造成無數的傷亡，他請求代爲收拾。

北方的 5 是圖書室，有不少卷軸； 12 是 Geldor 所開的道具店，價格可不便宜。6 的角落有 Farli 寫給 Drake 的留言，他又…「落跑」了。往北進入角落 7 再度和 Karzak 碰頭，看他閒得慌，拉他一塊兒去找邪惡的力量。

到了北端走廊上發現牆角 8 有個人鬼鬼祟祟的，轉身要走時竟遭到攻擊…這人原來是 Throg 所僞裝的，他方才所站之處是個幻象牆，密室裡有「Power Ⅲ meta rune」、「 Ball meta rune 」、「 Duration meta rune 」、「Power Ⅱ meta rune 」和「 Potency meta rune 」五個法術卷軸。

9 的盡頭有處泉水，往東南方在 10 找到 iron spike ，之後往北到 11 瞧見兵立著的棺木，劈開棺木後裡頭正是 undead warrior…殺死他得到「 Double power rune 」卷軸和一只防毒戒指…不是號稱 undead 嗎？



看看你 dead 不 dead ！

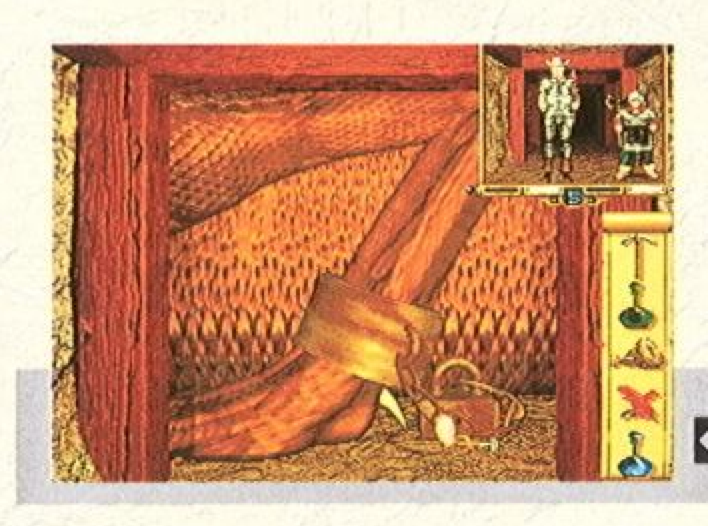
回頭向 Torin 交差後，他樂得將身旁箱子裡的東西贈與，計有 magickal throwing axe 和 magickal horn 。

折騰了半天，該去救 Dragon 了。

2 Feeding Grounds 2nd Level

走出樓梯後一路由西往東分別用 very sturdy key 解開 Dragon 的兩隻腳，之後再往東南方的 4 進門解開牠的頭部。Dragon 解脫之後快樂的離開了，留下一大片待搜索的區域。

由 4 往西到底，南二步再轉西，裡頭有不少道具，還有「 Shrink rune 」、「 Rune of



相信我…這不是火雞

Winds」和「 Healing rune 」卷軸。由西邊的 7 往南，從 F2 的樓梯往下層可找到第三個 strange device 。爬上樓梯再往南，在 10 的轉角碰到一位叫 skuz 的 sharga ，他大概是被 Dragon 困在這兒太久了，竟然會迷了路…將他帶在身邊吧。

再回北方 F1 的樓梯跑一趟去找 Dombur 。

3 Dwarven Fortress

將第三個 strange device 交給 Dombur 並等了好久之後，他終於組裝好了 mechanimagickal device ，將它拿在手上，另一隻手揣著裝石頭的袋子，這玩意兒能使石頭連發拋擲…Dombur 的腦筋還是沒有好轉。

4 Feeding Grounds 2nd Level

一路往南到底轉向東邊的盡頭 9 時，途中會遇到一名 Shaman ，殺了他可得到「 Increase of time 」卷軸，盡頭則有 mana circle ，北方的箱子裡有一卷軸記載著東邊似乎有一群 Faeries 能夠來往於此地和 Faeries Realm 之間，會是東北方那一群飄浮物體嗎？

往東來到 H 的盡頭感覺東牆是有點怪，將先前摘到的 primrose 擺一朵在地上時，前方果眞出現一密室，踏入密室竟傳送到 Faeries Realm 。

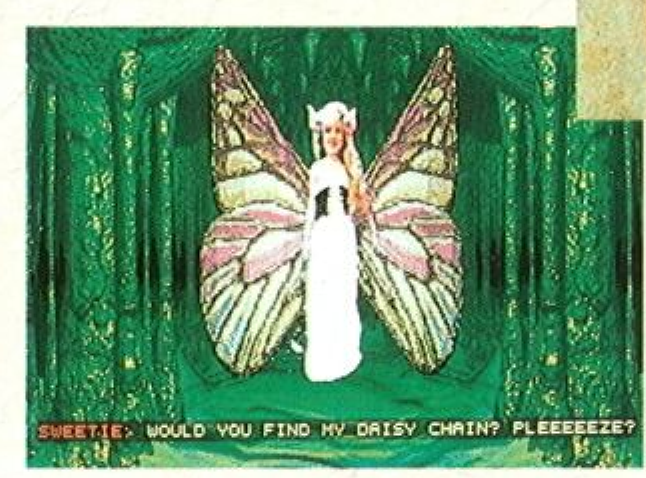
5 Faeries Realm

這兒的景象的確不同，各式各樣的花朵盛開並佈滿走道，沿途將觸目所及的花朵一一拾起。往南在 1 的叉路又看見同樣的飄浮物。繼續往裡走那飄浮物竟幻爲人形，眼下出現一群調皮的 Faerie players ，開口詢問有無 Faerie handbook ，一陣捉狎過後又飛走了。



調皮搗蛋的精靈

轉角 2 又碰上一位 Sweetie ，她遺失了 daisy chain 。往東南方在 3 拿到 mushroom、spotted mushroom 和 book 。回頭往 4 的途中又碰到 Faerie players ，給他們 spotted mushroom 可以獲得「 Very powerful faerie rune 」卷軸，拿了角落 4 的 Sticky moss 之後，往西的 5 是一個旋轉點，無論由哪個方向跨上去，在轉了兩圈之後都會停留在旋轉前的右手邊方向，而且有股力量會將人推進走道，直到碰壁爲止。



有人起雞母皮了

往 7 途中撿到個 empty decanter，到了 7 碰見 Murph ，他送了個「 Murph Faerie rune 」卷軸，再到盡頭 8 可找到 Faerie cake 和 fiddle 。往南在 9 碰到 Binkle ，將 fiddle 給他之後得到 Rough green pants 。這衣服給 Drake 穿上可以增加百分之二十對於 Troll 攻擊的保護，如果收集到五件的話，面對 Troll 可就是刀槍不入了。

再往南又撿到一個 empty decanter，將它拿給角落 10 的 Snort ，再加上一個紅色的 wild



Thyme 和綠色的 Sticky moss 之後， Snort 會調製成一瓶 Decanter with a red brew ，別喝下它，有用的。

到 11 見著了 winkle ，他說完話就走了，回到走道一會兒再進去，當 winkle 再度出現時會獲贈一個 iron spike 。回到南北向的走道再往南到盡頭，這兒還有個 iron spike 和 Jester's cap ，給 Drake 戴上就是百分之四十了。

往東在 12 找到 Surly ，應她要求給她 Faerie cake 得到一把 silver Key 。繼續往東北方在 6 又碰見 Sweetie ，她送了另一個 Faerie cake ，但還是在找她的 daisy chain 。往西在 19 找到 daisy chain 後回到 6 還給 Sweetie （如果她未再出現的話，就得到第一次碰見她的角落 2

），得到 foru-leaf clover 。

回到東邊在 13 找到parchment ，經由 14 到角落 15 遇上Chuckle，給她 Decanter with a red brew 能獲贈另一個 Jester's cap ，給 Skuz 戴上吧。將 book 拿給位於 16 的 Giggle能得到一把 gold key 。

由 14 進入東南方走道時，這兒有 Giggle 和 Binkle 看守著，因爲此去南方區域正是 Troll 的巢穴，一陣喧鬧後，二人終於讓出路來。往西到盡頭 17 碰到 Sparkle ，一陣閒談後，她會協助Drake去對付 Troll 。往東越過 18 的叉道走到盡頭，轉向南到東南方角落找到 stick of charcoal ，之後往西到 21 ，別理會途中那團藍色的飄浮物，由 21 往北時會出現幾名 Troll ，這時候 iron spike 派上用場了，將它放置於地上可以嚇退 Troll ，直到往北找到 Faerie drum 爲止。

現在一路回到 19 ，待 Chuckle 出現後給他 stick of charcoal和 parchment 給他，他會描繪成一幅 portrait ，還送了一件 shirt ，這會兒Drake已經百分之六十了。

由 19 往北有一道柵欄，轉身搜尋東邊的牆角發現有一鎖孔，分別用 silver key 和 gold key 打開柵欄後，迴郎的東邊有棵奇怪的植物，模一模它就能補充全員的體力。北方 20 的門是關著的，先擺放一朵 primrose 在門前地上，後退到迴郎上，然後依逆時針方向在迴郎上轉兩圈之後呢…門就開了！



哪個缺德的鎖匠

上前到祭壇時， Faerie Queen現身了，當她提到「portrait 」時，將先前 chuckle 所繪的 portrait 給她，獲贈



別說了…快給禮物吧！

luckstone ring ，給Drake戴上就有百分之八十了。聽她說完故事後，往南還有件棘手的事待解決。

進入南方 18 的走道可撿到 horseshoe ，現在Drake已經百分之百無懼於 Troll 的攻擊了。走道裡有個難纏的 Troll ，別忘了使用 iron spike 挫挫他的銳氣，費了一番勁撂倒他之後，得到 Yoth-soggoth's Orb 。往西到盡頭裡找到一把 elfstaff 和「 Elfwand 」卷軸。



滿臉全豆花

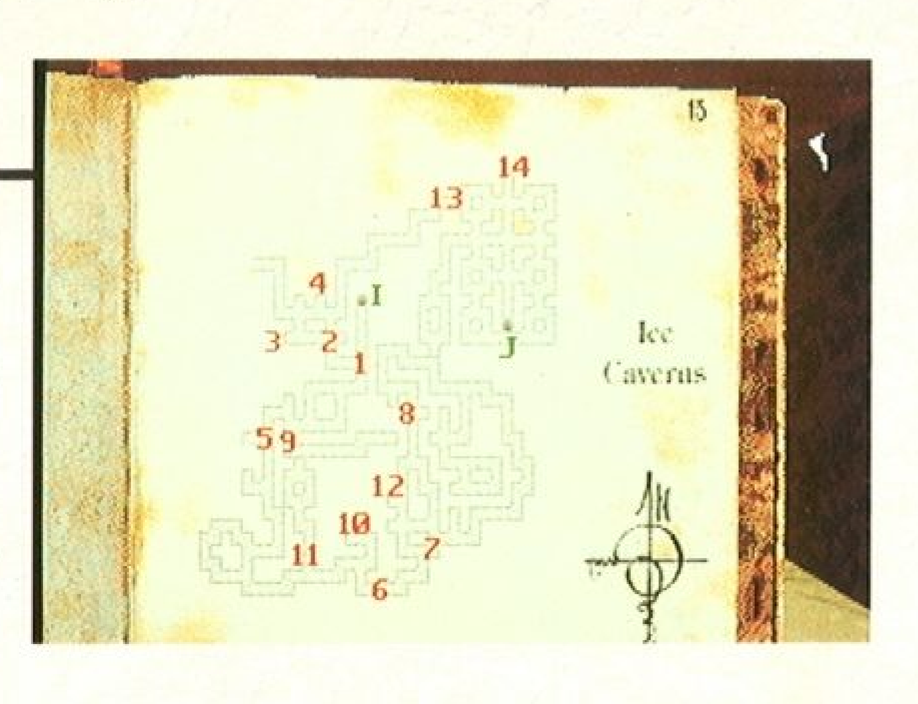
再回去聽 Queen 說故事吧，聽累了到迴廊上逛一逛，等她說完故事離去時會留下一串 magickal pendant 。

現在可以離開這瘋狂的地方了，離去前記得將Drake那一身可笑的裝備全部卸下，那只適用於此地而已。

6 Feeding Grounds 2nd Level

先到 8 的 mana circle 補充一下神力之後，由西南方的 I 到下一層。

7 Ice Caverns



這兒的 Sharga 是友善的，別動粗。同時由於整個洞窟天寒地凍的，所以置身其間大約每經過三十秒時間，全員就會凍傷一次，在取得魔法保護之前，最好隨時留意隊員的體力變化。

往南到 1 遇見 Sarkan ，由他指引到 2 見過 Kandoc ，他是 Ice Sharga King ，他請求代爲剷除 Ice Queen ，待找到有利武器後，他將指引出一條密道。

站在盡頭 3 的是 Healer ，他是位治療師，能夠幫全體隊員恢復體力，但由於他這項特異功能每小時只能「發功」一次，所以非到彌留之際最好別去找他，免得命到用時方恨少。

北方的角落 4 有位 Gorza 表示遺失了 runescroll ，而他左邊的 Advisor 則提到有關「different fire 」，火還能有什麼不一樣嗎？

往南到 5 的走道中碰見一群

Ice witches ，對付牠們的最佳武器就是火系法術。往東到 6 的走道時瞧見一位名叫 Rek 的仁兄似乎有點失心瘋，使用「 Curing rune 」法術治好他後，他提起 Rek's hammer 之事。

往東北方到 7 時又有一群 Ice witches ，之後再往北到角落 8 清除積雪後發現 parchment ，這大概是 Gorza 遺失之物。回到 4 將 parchment 還給 Gorza 後，一口氣獲贈四個法術卷軸，其中最重要的是「 Make sharga warm 」，將此法術施用在各個隊員身上有保暖作用，可延緩凍傷的時間。如果將此法術和「 Duration Meta rune 」抄寫在一塊的話，那麼耐寒度就更為持久了。

再往南到 10 的盡頭瞧見有個人被冰凍住了，上前使用「 Make sharga warm 」法術融掉他身上的冰， Karzak 認出是他的同族弟兄 Nigel ，此人表示知道一個秘密並要衆人跟著他走，來到 11 的角落時，他先行走開，用刀鑿開北面的牆，清除落石後往北到迴郎碰到一名 Skeleton ，取下 Drake 頂上的 magickal pendant 嚇他一嚇，他竟然腿軟到化成一堆白骨並留下不少東西。北端火盆所昇起的火竟然是藍色的 ?! 的確是不一樣的火…從火盆裡可以摸出一團冰冷的 magickal fire ，不過現在先別拿！

往西北方的 9 要進入東邊的盡頭得加快腳步，因為隨著腳步的向東邁進，身後會造成多處的落石。到盡頭又有一人被冰凍住，用同樣方法幫他解凍，此人主動表示要加入隊伍，而 Karzak 則很識大體的退出，新成員名叫 Enigma ，擅長射羿之術。

再到東南方的 7 ，用刀劈開 12 的暗牆並清除落石後，撥開積雪可找到「 Circleward rune 」卷軸和一把 ice hammer ，這時可前往 11 北端的火盆拿起 magickal fire 再一路跑回 2 去見 Kandoc 。為何要如此大費周章呢？希望 Drake 能有點常識，將這些冰製品揣在有法術加溫的暖和身子上，它還能不提前融化嗎？

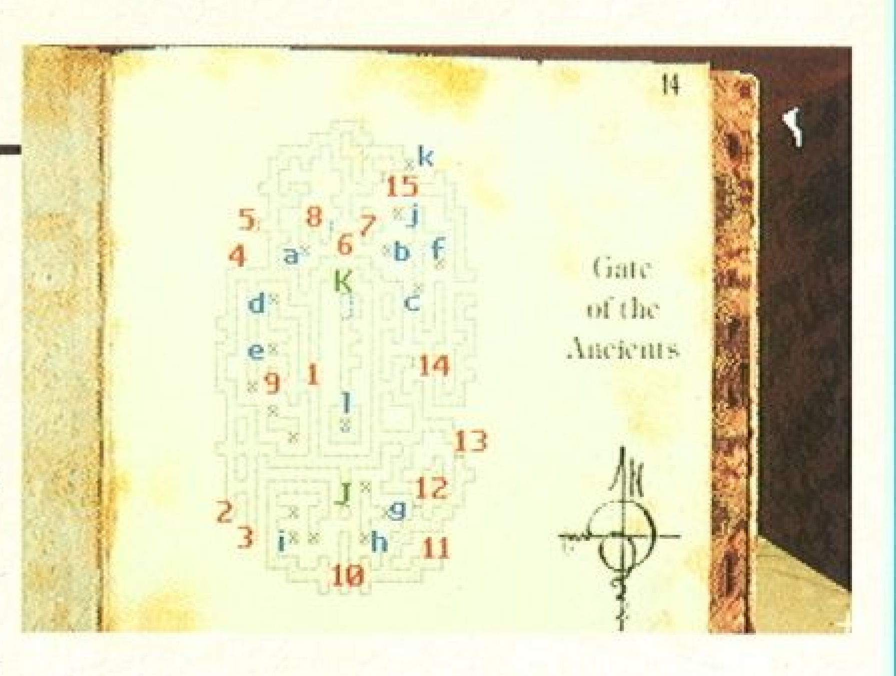
Kandoc 瞧見東西已然備齊很高興的帶往北方並打開一條密道，到盡頭 13 時劈開東面的牆往裡走即可瞧見 Ice Queen ，待她說完話後立即將 magickal fire 丟在她身上，這會造成她發瘋似的滿室亂竄…沒見過抓狂的女人？這就是了…雖然她行蹤飄忽，但只要將「 Make sharga warm 」、「 Power Ⅲ meta rune 」、「 Ball meta rune 」和「 Duration meta rune 」加在一塊兒施用法術，只須擊中三兩下她就掛了，待她死後可取得 Helion's Orb 。



不會感冒嗎？

北端 14 的冰雕擊毀後，喝下融化的水能補充全員的體力，當 Ice Queen 斃命的同時，南方的出口 J 也出現了。

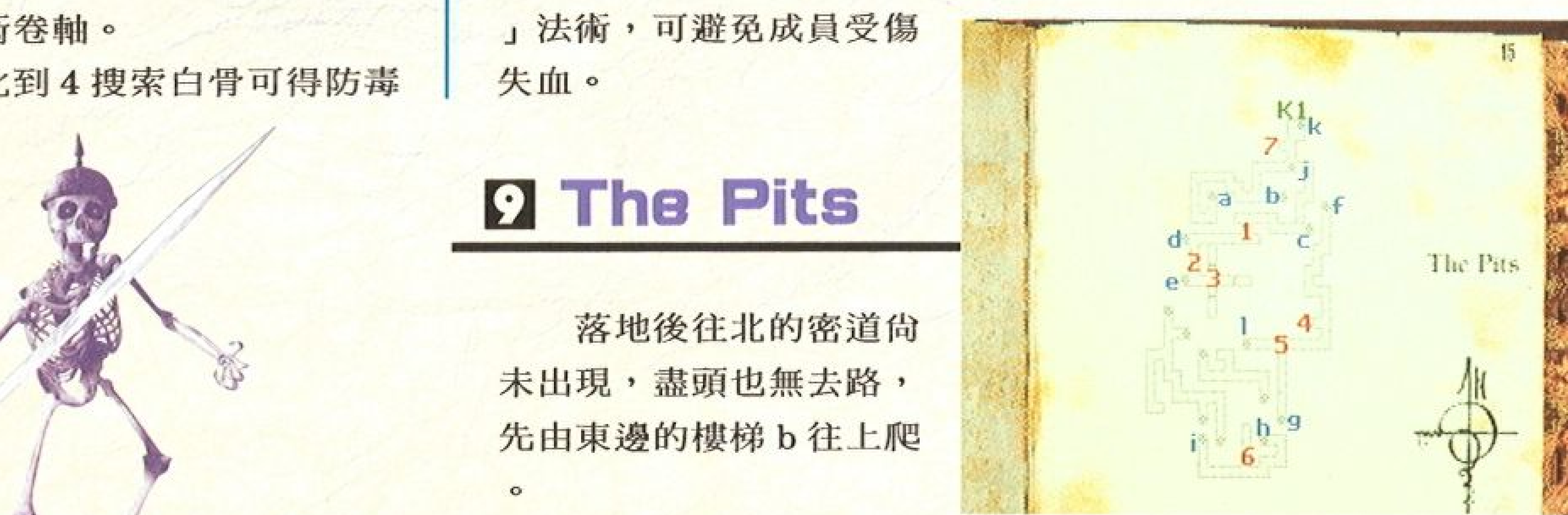
8 Gate of the Ancients



奇怪吧？這兒連個人影也看不到，可以高掛免戰牌了。左方一條南北向的長郎由 1 往北走是一種幻象，沒有盡頭的。從 1 往西到 9 的角落扳動牆上的拉桿，回頭往南到 2 的盡頭處搜出 black slayer arrow ；使用「 Ice bolts 」法術澆熄 3 的火盆可取得法術卷軸。

往北到 4 搜索白骨可得防毒戒指，而房間 5 裡頭則有法術卷軸。站上 6 的圓盤可關掉 7 走道前的機關，掉頭穿過 8 的幻象牆有處 mana circle ，之後由 a 的地洞跳下，跳下去之前記得對每一位成員施用「 Lesser Aerial magic 」法術，可避免成員受傷失血。

9 The Pits



落地後往北的密道尚未出現，盡頭也無去路，先由東邊的樓梯 b 往上爬。

10 Gate of the Ancients

爬上樓梯後再由南方的地洞 c 跳下。

11 The Pits

在 C 落地後往西來到 1 時先暫停一下，按下東面牆的按鈕可打開東南方的密室；而按下西面牆的按鈕則能打開西北方的密室。西北方密室內的按鈕可補充全員的體力；而東南方密室裡的按鈕則能補充 mana 。

由西邊的樓梯 d 再往上爬。

12 Gate of the Ancients

往南再由地洞 e 跳下…法術還有效力嗎？

13 The Pits

在 e 落地後往東走一步，轉身向南按下牆上按鈕打開北面 2 的通道，此通道只能由南往北走，從北方是進不來的。先往東到 3 ，東邊的門內有把 wolf key ；北方的門內有 ring ；而南方門裡則有 magickal shield 。當三個房間都走一遭後，三道門也全都會再鎖上，由 2 的通道往北再由 d 的樓梯爬上去。

14 Gate of the Ancients

先往南到角落 9 再把拉桿扳上，之後再由北方 8 幻象牆內的地洞往下跳。

15 The Pits

同樣由東邊的樓梯 b 爬上去。

16 Gate of the Ancients

這一回由 b 爬上來後要從東南方的地洞 f 跳下。

17 The Pits

落地後往南到角落 4 可由一堆白骨中搜出不少東西，轉向到 5 時，先往南穿過一道單向門後由樓梯 g 往上爬。

18 Gate of the Ancients

爬上 g 後再往南跳入地洞 h 。

19 The Pits

落地後往南轉向西來到角落 6 跟前，這兒有具雕像，施用「 Faerie magick rune 」在雕像上，雕像刹時間消失，而背後卻出現一條密道。密道盡頭除了幾樣道具外還有四個卷軸，其中有「 Sphere rune 」和「 Languages rune 」法術。

之後由西北方的樓梯 i 往上爬。

20 Gate of the Ancients

爬上 i 後往東南來到 10 ，越過第一道機關後向北按下盡頭的按鈕可同時關閉兩道機關。往東到盡頭 11 ，按下牆上按鈕可使北方 12 和 13 的兩道門成爲雙向門。

往北走出 12 再用 wolf key 進入 14 ，先轉左到北方的火盆中取出 eagle key ，走出 14 繼續往北用 eagle key 進入 15 ，往南到盡頭可取得一把 very sturdy key 和「 Stoptrack rune 」法術卷軸。牆上還有個按鈕可除去 1 走道前的循環幻象。

現在再由 8 幻象牆後的地洞 a 跳下。

21 The Pits

同樣再由東邊的樓梯 b 往上爬。

22 Gate of the Ancients

爬上 b 後由北方的地洞 j 跳下。

23 The Pits

在 j 落地的同時，北方的密道也同時開啓了，密道內的 7 有 mana cirde ，而角落 k 則有 Safrinni's Orb ，瞧見 k 的上方有個洞沒有？站到地洞底下，使用 Safrinni's Orb 在 Drake 身上，一行人就能飛越地洞到上一層。

24 Gate of the Ancients

飛上 k 後往西到盡頭穿過南向的幻象牆，接著最後一次由 8 幻象牆後的地洞 a 往下跳…有了 Safrinni's Orb 之後不需要法術保護了。

25 The Pits

同樣的再由東邊的樓梯往上爬。

26 Gate of the Ancients

爬上 b 後由東南方的地洞 f 往下跳。

27 The Pits

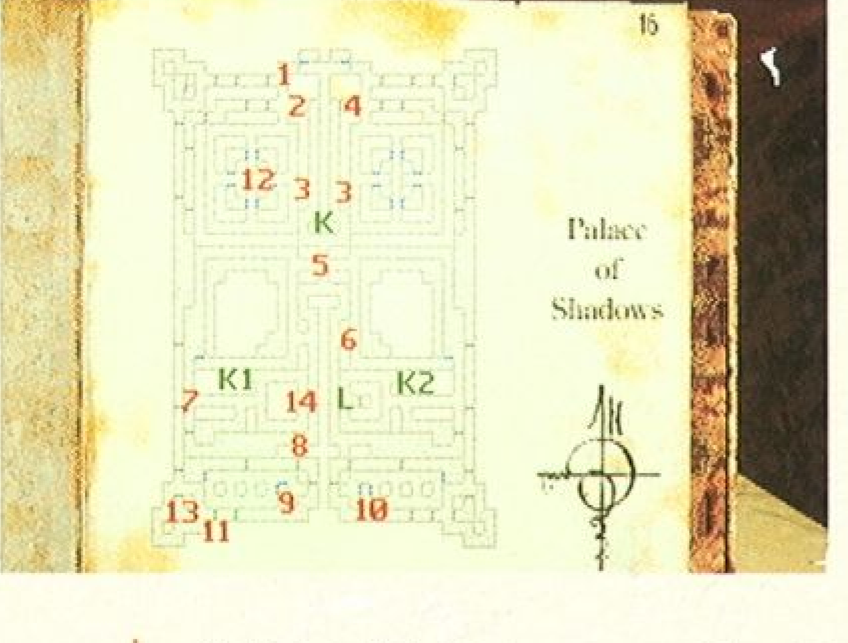
在 f 落地後，往南到底再轉向西，到盡頭 l 時，轉身面朝南方，再使用 Safrinni's Orb 在 Drake 身上往上縱飛。

28 Gate of the Ancients

飛到上層時立即往南穿過幻象牆，否則會再往下掉的。繞到北方踩上圓盤後轉身向東，角落裡有不少好防具。往北到出口門前，感受到一股強大的魔力逼進，Skuz 怯步了…三人使用 very sturdy key 開門後，往門內走一步，往東穿過幻象牆後再往北走一步，轉身再穿過西面的幻象牆後發現一間密室，密室內除了 mana circle 、 heal potion 外，還有一把神力高強的 silver runestaff 。

循原路回到門前，往出口 k 離開。

29 Palace of Shadows

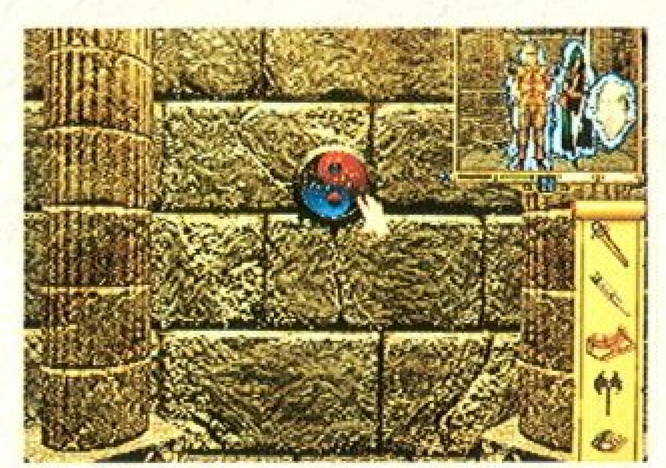


進入後一路往北到盡頭時，來時路已被重重堵住，轉身向東走一步，空中傳來 Thera 的叮囑聲音…

這個樓層被切割成東、西兩大區域，其結構大致是相對應的，貫穿東西的走道只有中間 5 的一小段，其餘皆須借助傳送才行…牆上有不少按鈕可打開通道的。

北端走郎上左右各有一道幻象牆，密室內都有 heal potion，往西到 1 時，身後的走廊也被封住了。往南到角落 2 由牆上取下 mystic symbol ，之後再由 3 牆上的傳送鏡到東半部的 3 。在傳送之前可能已經遭受 floating skull 的攻擊，對付這些沒人性的東西最好保持距離，以 Enigma 的射箭術、 Sparkle 的火球術加上 Drake 若手持 magickal throwing axe 就已經足夠了。

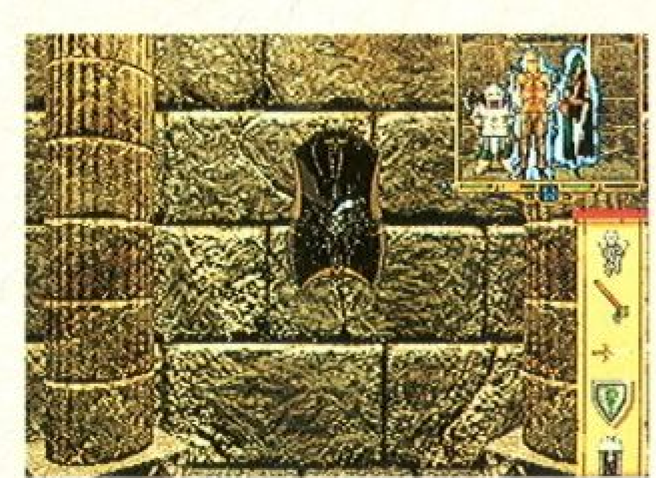
往北到 4 將 mystic symbol 安裝在牆上另一個 mystic symbol 上頭後，二者合一使西邊出現一道門，進入門後往南到 3 附近時，Shadowking 會突然冒出來…他這一掌使衆人受傷不輕。



拿哪一個配哪一個都可以

繼續往南到 5 時，瞧見一顆巨大的球體擋在路口，施用「 Shrink rune 」使球體驟然變小，拾起後正是 Marif's Orb ，往南到盡頭轉向東時，驚見 Farli 就站在角落裡…他又歸隊了，而 Sparkle 則被 Drake 勸了回去。

由 5 往東一步，按下北面的按鈕打開通道，往東到盡頭轉向南時得小心了，必須往南走三步後立即轉身向西砍破一面魔鏡，如果動作不夠快，魔鏡所發出的火球眞夠瞧的。魔鏡破了以後，記得取下一小塊 Dark mirrored glass 。

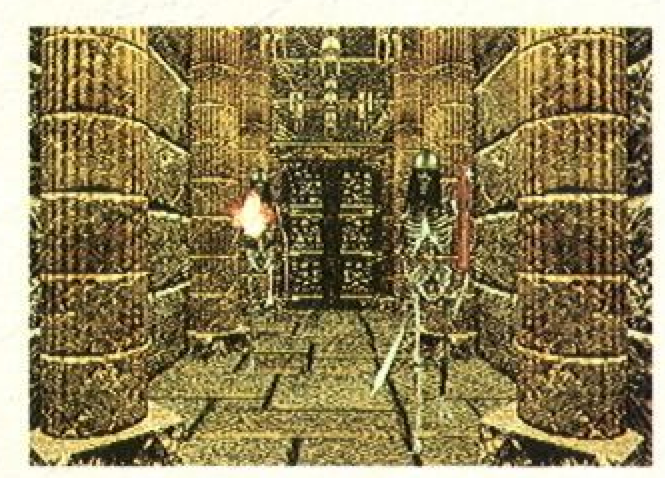


這是出關的關鍵哦！

回到 5 往西一步，按下北面的按鈕打開西邊的通道，往西南到 7 的途中會碰到 Skeleton ，面對這些傢伙不能硬幹，必須退到牠們不會再進逼的安全地再以 magickal throwing axe 慢慢丟擲即可。當 Skeleton 死後必須拿走牠所留下的任一項東西，否則，等牠陰魂不散的將東西湊齊後會再復活的，很神吧！

抵達 7 以後，往東走一步，一個熟悉的聲音又在耳際響起…沒錯！正是 Wahooka …這一回他決定隆重下海協助 Drake 一臂之力。

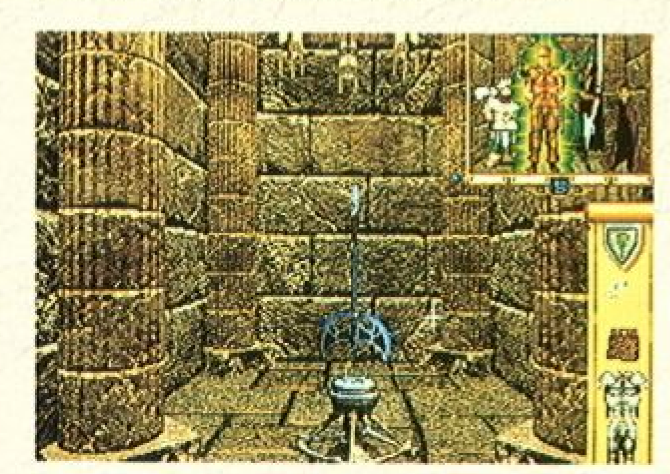
由 7 往南進入門內，往東到 8 向南穿過一道單向門，轉向西進入門內殺死兩名 Skeleton 後再往西經過另一道門到盡頭，向南拿取箱內的 heal potion ，之後轉身向東穿過幻象牆，這兒有不少 floating skull 。往東到 9 穿過幻象牆到密室內拿到一個隸屬 Shadow's weapon 的零件，往西穿過幻象牆後轉北一步、東一步、南一步，轉身向東由傳送鏡到東半部，眼前有不少 Shadow skull 。



這傢伙會復活

由傳送來的地方往東一步，穿過幻象牆到 10 的密室內，將方才拿到的零件放上密室內的基座後，奇妙的事發生了，眼前飄浮著幾項兵器，還不時的更換著

，算準時機拿取一項中意的兵器。不論選擇的是哪一項，這都是同類兵器中威力最為強大者。



不拿白不拿

走出密室由抵達的傳送鏡回到西半部，循原路來到 8 的單向門前，往南進入另一扇門，殺了三名 Skeleton 後往西再經過 11 的兩道門，迴廊裡有 floating skull。之後往北越過五道門到西北方的迴廊，再往東經過三道門並殺了兩名 Skeleton 後回到 1。

12 是一個傳送點，它可以依經由四個角落的幻象牆走入傳送的方向之不同，而決定其傳送的目的地是西北方或西南方迴廊中的密室。如果傳送到西南方 13 的密室內，牆上有個綠色的球可以補充 Drake 和 Farli 的體力。東半部的傳送點則是前往東北方或東南方迴廊中的密室。

回到碰見 Wahooka 的 7 後，往東到盡頭殺了 Scourge 和一群 floating skull，之後到南方盡頭按下牆上按鈕打開 k1 的密室，由密室內的傳送鏡可傳送到 The pits 的 k1，到 7 的 mana circle 補充神力後再由傳送鏡回到密室。

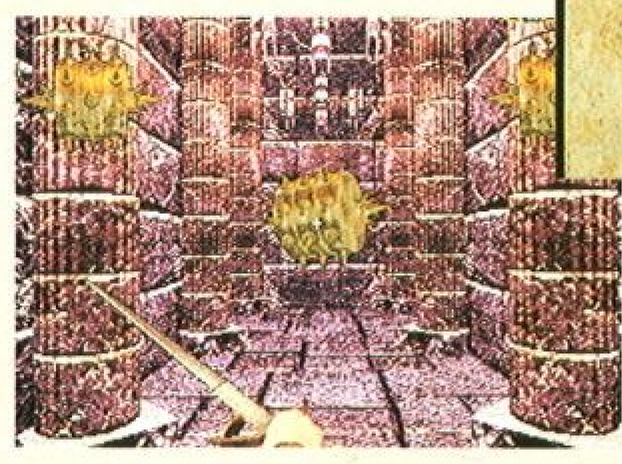
接著由 14 的傳送鏡到東半部，向南到底轉向東到盡頭，按下牆上按鈕打開北方 k2 的密室，由密室內的傳送鏡可前往 Temple of Throggi 西南方的 k2，眼下有不少 heal root，往北在西面牆上有按鈕可開啓通道接往 16。站到剛抵達的角落立正約十秒鐘後，往左轉兩次，再往右轉四次…全員中毒了?! 事實上，此後每十五秒鐘全員的體力會往上昇三點，直到補滿上限為止。玩夠了以後由傳送鏡回到密室。

回到 k2 的密室後，來到 L 向東走一步，取出 Dark mirrored glass 使用在 Drake 身上，Drake 可以瞧出一扇門，而門後的階梯正是接往終極地。

30 1st Level Khull-Khuum's Tower

入口前有位看守人 Gargoyle，當他問「Do you wish to enter the Shadows ?」時，按下紅色按鈕表示 NO；當他再問「Do you need to enter the Shadows ?」時，按下綠色按鈕表示 Yes，如此即可順利進入。

左方 1 的房門有股魔法護著，現在還不要靠近。進入右邊 2 的房內先解決一群 floating spiker 後往東轉南，再往東到底，轉身向北走一步時，Enigma 忽然向北射出一支箭，往北到 3 瞧見屍首身旁有支拉桿，這拉桿可控制走廊南方的火球機關，所幸 Enigma 眼尖逃過一難。



先進的自動武器

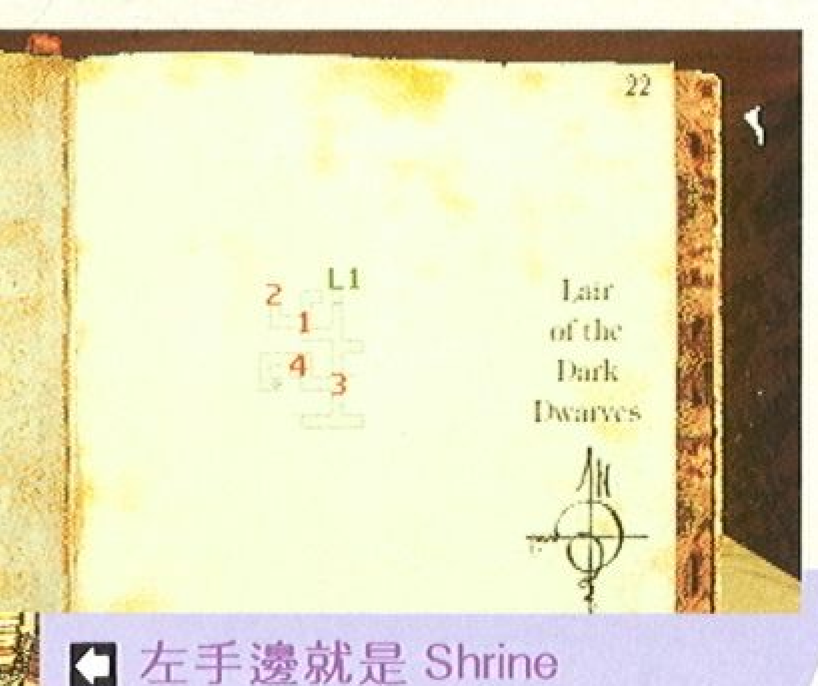
從屍身上搜出一根金屬棒後繼續往北到底，轉東到盡頭處，Farli 感覺南方的牆壁有點古怪，拿起金屬棒盤開後，竟然有樓梯 L1 到地下層。

31 Lair of the Dark Dwarves

往西到 1 時，發現東面牆上有按鈕，按下後開啓了背後的密道，而盡頭 2 則有處 mana circle。

回到南北向的走道往南到 3，瞧見西邊的叉道口有位 Dwarf 行跡怪異，當他發現有人闖入時簡直就像隻野獸…這裡的 Dark Dwarven 受到 Shadowking 的魔法控制已漸失人性，與其





左手邊就是 Shrine

大動干戈，倒不如立即施用「 Spoilspell rune 」加上「Power Ⅲ meta rune 」暫時讓他們保持清醒。

由3往西進入走道兩步，南面牆上有按鈕可打開4左方的密道，4有座 shrine ， Shadowking 正是利用它來傳遞法術，二話不說快將 shrine 頂端突出的尖銳部份砍掉，如此一來那幾位 Dwarven 才能眞正獲釋。

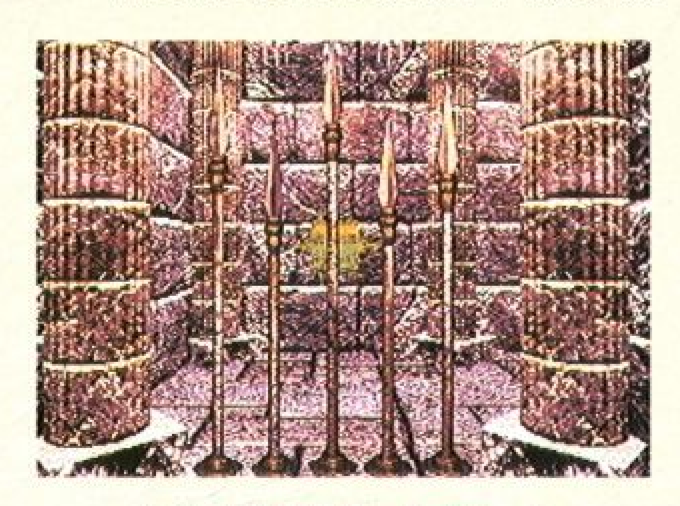
密道盡頭撿到個符號卷軸，大概是什麼機關的密碼吧！

32 1st Level Khull-Khuum's Tower

往西進入4的房間，這兒也有一群floating spiker，最好先施用「 Shield rune 」再加上「 Power Ⅲ meta rune 」法術在成員身上方爲上策。繞到5後往北穿過兩道幻象牆走到盡頭，右轉到6有處機關，北面牆上有按鈕可關閉它，東邊幻象牆會由密室裡跑出一個floating spiker，解決後往西到7會碰上一個極爲厲害的floating spiker，無論施展幾重保護法術也不堪它一擊，要擺脫它只能智取。

往西見到它時不要靠近，面對著它慢慢地往東後退並將它引至東邊，待它追上來後保持面向西方往東退到幻象牆後的密室，到了密室立即轉身改成面向東方，算算時間趁它進入幻象牆南邊的角落時，後退二步轉向北按下牆上按鈕再啓動機關…如果時間算得準且動作夠快的話，它現在應該被阻隔在機關後頭了。

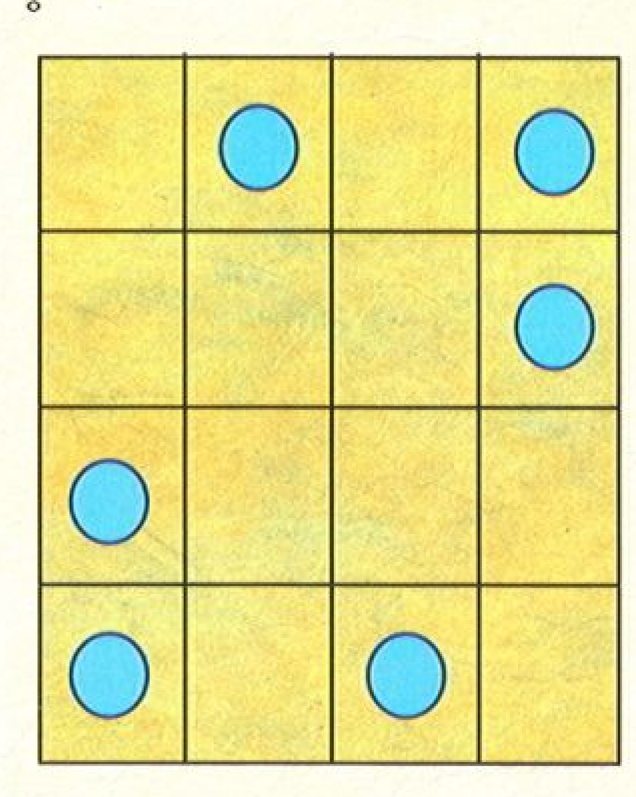
脫身之後往西穿過7的幻象



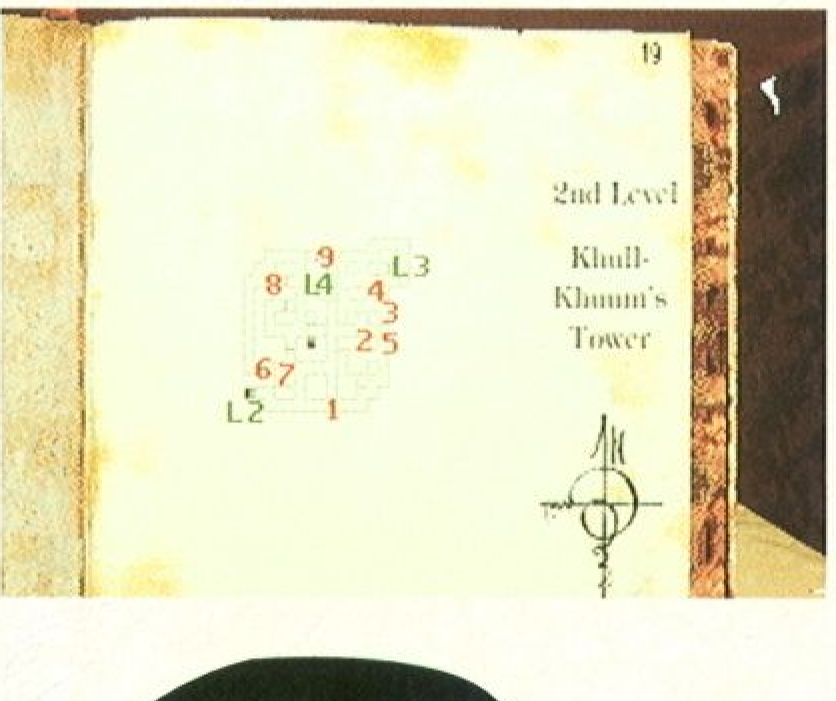
好膽出來啊！

牆到密室拿取 silver ankh ，回頭往南方8的幻象牆到密室後，由北方的傳送牆可以到第二層1右上方的密室，不過，看到北面牆上那個閃爍的標誌沒有？因爲尙未取得該項銀器，所以傳送牆不會有動作的。

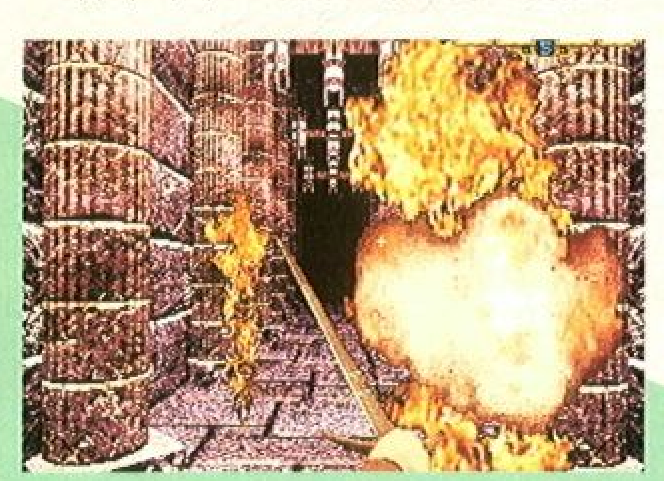
回到前廳往東進入房間9，南面暗牆內的石板刻有十六塊各式符號的小方格，現在該是領悟那符號卷軸的時候了。只要依表中所示的位置按下正確的符號就能解除1房門前的魔法，現在可以由房間內的樓梯 L2 上二樓了。



33 2nd Level Khull-Khuum's Tower



往東到1轉向北並進入第一條右轉道，由盡頭的2傳送到右上方的3，避開牆上射出的火球到角落4拿到silver crescent後繼續到東北方的樓梯間 L3 ，這道門必須用「 Spoilspell rune 」加上「Power Ⅲ meta rune 」法術才開得了，由樓梯爬上第三層東北方的獨立區域可撿到一個 scroll ，上面記載了一段軼事。



這把火很兇悍

回到第二層後循原路回到1的走廊，之後由 5 北面的傳送牆到西南方的6，看看護身法術的效力還有沒有，前方的 fire elemental 頗具殺傷力。

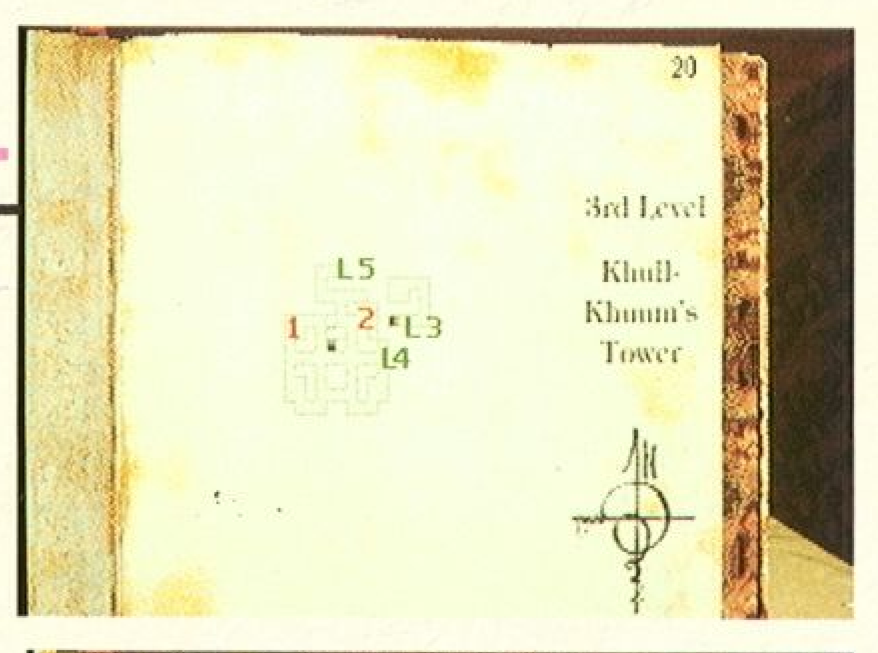
一路繞進7的房內取得 silver cross 後由8的房間傳送到右上方的9，之後往南到底轉身向西到盡頭時，由南面 L4 的傳送牆到三樓。



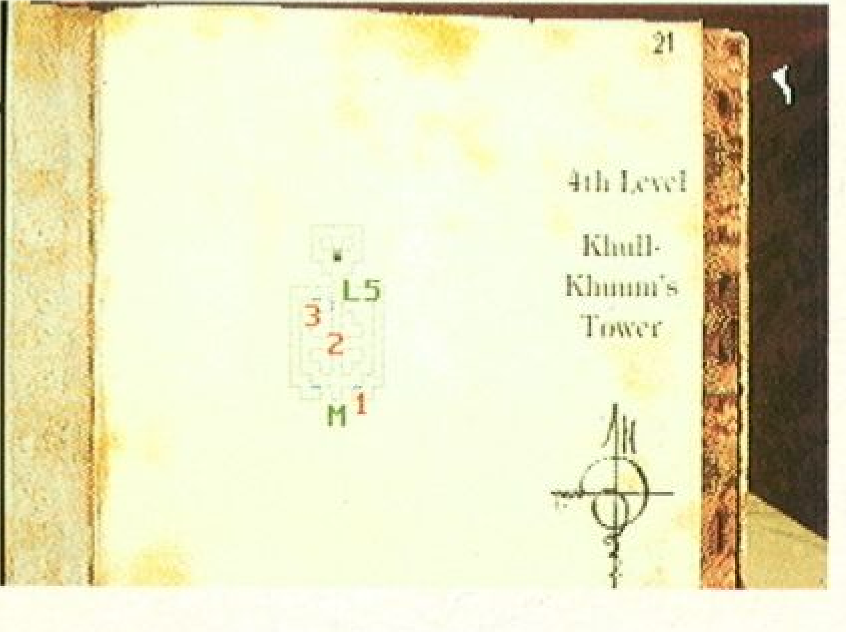
34 3rd Level Khull-Khuum's Tower

抵達後逕往西北方的角落 1 取得最後一樣銀器 silver circle，東北方 2 的西牆有按鈕可打開南方的密室，但密室內什麼事也沒發生。

往北解決一堆 fire elemental 之後由 L5 的傳送牆到四樓。



35 4th Level Khull-Khuum's Tower



往南到角落 1 向北穿過幻象牆，往北走一步、東一步、北二步、向西走一步，中間 2 的四個方向旁邊地上都有圓盤，只要將銀器放上去就會昇起一根圓柱，這時候還不要走進 2 的中心點，否則 Shadowking 一出現就沒戲唱了。

先在東邊的圓盤上放一樣銀器，然後繞到南方和西方的圓盤再各放一樣銀器，現在已昇起三根圓柱了。到角落 3 後往東穿過幻象牆到南北向的走道上，轉身向南進入 2 讓Shadowking 現身，他會帶著 Thera's Orb 和 Kor-soggoth's Orb 前來，當 Shadowking 示意Drake拿起他帶來的兩個Orb時，照做不誤，當他施展法術不成而要Drake交出所有的Orb時，這意謂著時候到了…退後一步快速地將最後一樣銀器擺放在眼前的圓盤上，當最後一根圓柱昇起時， Shadowking 也就被困在圓柱之間動彈不得，剎時雷電交加，而 Shadowking 也變幻成 Khull-Khuum's Orb …



看我怎麼耍你

往南到盡頭 M ，牆上同時浮現了四樣銀器的標誌，三位同伴皆已功成身退，這最終的任務必須由Drake獨力完成…

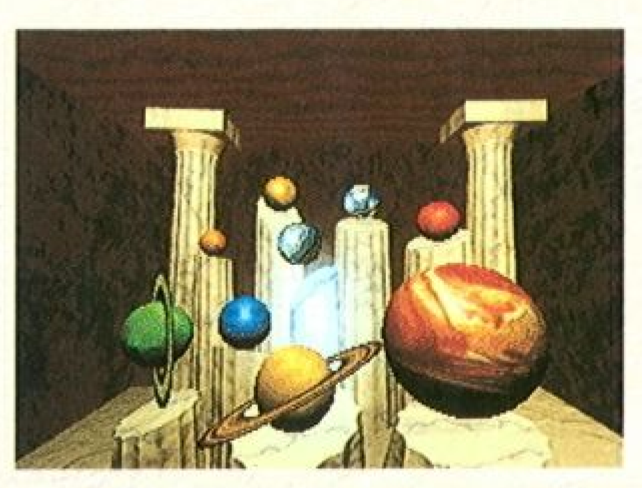
36 Thera's Temple

來到神殿後，眼前有九個台座，必須將九個代表九大行星的 Orb 依太陽系中環繞太陽的相對位置擺放在適當的台座上，其中發亮的台座代表目前要求擺放 Orb 的位置，當擺上後，下一個台座即會依次發亮。

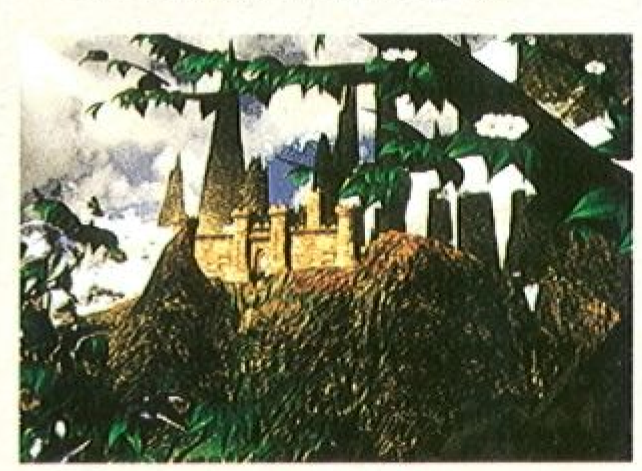
依台座發亮的順序，先後擺放 Helion（水星）、 Aquila（金星）、Thera（地球）、Azrael（火星）、 Marif（木星）、 Afri（土星）、 Safrinni（天王星）、 Yoth-Soggoth（海王星）和Kor-Soggoth（冥王星）。完成之後，被深埋在地底的 Stonekeep 已緩緩地昇出地面，並迅速的恢復昔日榮景。



終於嚐到苦頭了！



給它來個全倒如何？



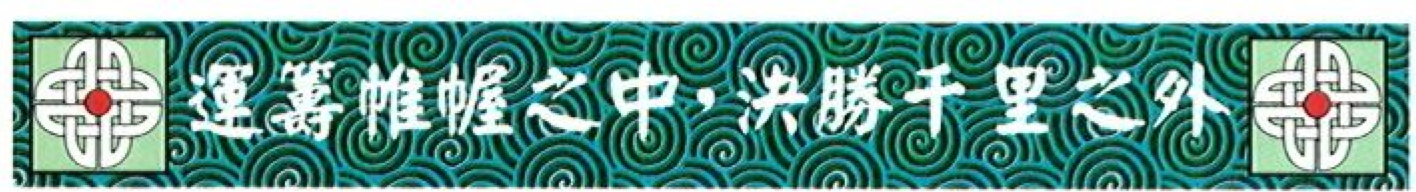
重獲新生的 Stonekeep

想不到Shadowking 竟如此不濟，即使變成了 Khull-Khuum's Orb 也派不上用場…



攻略心得篇

作者／TENTACLE



天翔記是一款相當豐富的遊戲，雖然在背景上取材於日本的戰國時代，使得臺灣的玩家對於遊戲的瞭解不是那麼深刻，不過相對於在臺灣廣受歡迎的三國志系列而言，天翔記其實有更豐富的內容以及更活潑的架構設定。雖然在電視遊樂器方面，天翔記還算受到臺灣玩家一定程度的支持，不過在 PC 平台上面，似乎信長之野望系列就不那麼受到玩家的重視了。一方面當然是由於歷史背景的關係，另一方面我想也是因爲天翔記的遊戲架構，對於習慣三國志的人而言比較不容易適應，因此寫這篇新手上機篇，希望對於不知從何下手的玩家有所幫助。

必備動作

想要玩好天翔記，首先你得仔細地看過說明書，即使是戰略老手也有這個必要，因爲在天翔記的說明書裡面，有許多指令以及參數的設定說明，這些說明可以幫助玩家更精確的掌握遊戲的狀況；特別是將整個指令群分爲戰略畫面、軍團視窗、城視窗這三種層級，這樣子的架構也許玩家不是很習慣，或許玩家在其他遊戲中使用慣了的一些指令，在天翔記中可能會因爲指令群安排的不同，而使玩家一時找不出來，而誤以爲沒有這個指令存在，讓遊戲的進行變得相當不順暢，這點是很容易發生的。

安身立命

在戰國時代這個混亂的歲月裡，要如何找一個好的地點做爲自己的落腳處呢？筆者的建議是，如果玩家是個遊戲新手，不妨選擇日本列島的兩端，這樣做的好處，是玩家很快就可以清出一塊腹地出來。

就筆者個人而言，伊達家（獨眼龍正宗的家族）是一個相當不錯的選擇。如果各位玩家和我做一樣的選擇，那麼首要之務就是把奧羽地區的最上家、葛西家、南部家這些勢力都清除掉，如此一來，玩家就可以把玩家最優秀的武將，以及士兵調集到西側的戰線採西進政策。

相反的，如果玩家是個戰略老手，一開始就想要從軍團系統的操作入手的話，那麼玩家可以直接使用武田信玄、織田信長這種勢力已經很強大的大名。如果玩家覺得這些大名的勢力都還不夠強大的話，那麼玩家可以試試看，在一進入遊戲時連續選擇「開啓新遊戲」→「舞台一」→「取消」這個循環六次，接下來就會出現一個新的舞台，也就是 1582 年的「本能寺之變」。在這個舞臺提供了氣勢正強的織田信長，幾乎掌握三分之一的信長旗下有四個強大的軍團，應該可以讓各位大顯身手一番。

選擇這樣子的大名會有一個比較麻煩的問題：由於玩家的四周都是敵人，所以很難把玩家最精英的部隊調集在一起，以攻破敵人最堅強的防線；此外頻繁不已的戰爭也會讓你心煩。不過，如果玩家不是那麼在乎凡事要親力親爲的話，那麼把玩家的領地分派給各軍團，讓他們自行處理，倒也不失爲一個好方法。

風林火山

武田信玄曾說過作戰之道在於疾如風、徐如林、侵略如火、不動如山。在天翔記之中，這就是玩家最高的指導原則。



所謂風，不單單是指玩家使用騎兵隊以增加戰術上的行動能力，更重要是在戰略上的概念。兵貴神速，聰明的打法是趁敵人虛弱的時候，一口氣把他空下的城池都掃平，佔領戰略據點以抵抗他的反擊；被敵軍擊敗的時候

，不要把部隊分散在數個城池之中，應該迅速退向一個戰略要衝，補齊兵力，即使因此而失去幾個前線的城池，不過卻得以保存整個大後方的安全，此爲「疾如風」之真意。

所謂徐如林，雖然說兵貴神速，不過在戰術畫面上，如果玩家發現了敵軍軍勢強大的話，不妨先讓玩家堅強的盟友展現他的英勇；玩家大可等到兩邊打得差不多了，再把部隊送上前線接收戰果。不過要記住，在同一場戰役中，一座城池只會被攻佔一次，所以看差不多了就要上前去卡位。



侵略如火，就是說像火焰一般兇猛。要攻擊對方不但要狠、要猛，而且要有如當頭棒喝般一棍敲醒他，讓他發現原來兩邊實力相差這麼大。要達到這個效果，充足的兵力是免不了的；雖然步槍不錯，不過如果有機會試試大砲和鐵船，保證你永難忘懷。



不動如山。當玩家的勢力不夠強大的時候，即便是附近有空下來的城池，也不要隨便地佔領它，要做到柳下惠般的坐懷不亂，否則兵力一分散，敵方便有可能從這個小小的裂縫之中，如洪水決堤般的侵入玩家的領地之內了。相反的，如果玩家想要挑起對方的戰爭，那麼最好的方法，便是讓出一座城讓它閒空在那，如此一來，電腦的對手便很有可能會發兵佔領它。經過一番你爭我奪之後，地區的勢力不均衡、兵力銳減，玩家便有可乘之機了

合縱連橫

在天翔記之中，外交的經營有三個重要的方向。

【第一】透過外交指令，提升玩家和朝廷之間的友好度，以取得更高的官位。雖然這對於玩家的信服力有相當大的幫助，可以增加玩家的魅力，也可以用官位籠絡部屬，不過，平心而論，這算是賠本生意，玩家有那個錢倒不如拿來打天下，除非你有興趣開幕府，不然幫助有限。



【第二】可以幫助玩家鞏固其領土。比方說，當玩家統治了奥羽地區之後，那麼玩家應該先跟上杉家族簽約，這樣一來玩家就可以專心經營往西南方的發展，而不用擔心在西邊與上杉家有所爭奪。不過簽署同盟條約必須有一定的友好程度，還有一些運氣。話說回來，如果玩家簽下一紙同盟條約，那麼玩家便不能向對方發動攻擊，如果玩家要那麼做，必須先要斷絕關係，這會使得人民忠誠度和士兵忠誠度下降。所以說，如果只爲短期之利而簽下同盟條約，不算是個聰明之舉。至於所謂的遠交近攻，在這裏可是一點幫助都沒有。

【第三】外交政策最重要的，其實不是對朝廷的工作，也不是同盟條約，而是在戰術上的使用。如果一個區域之中，各勢力的兵力都很強大，那麼玩家發動了一場戰爭，便相當於投下一顆炸彈；整個區域之間，因爲玩家發動了戰爭，會使得平均兵力下降，如果玩家聰明到發動戰爭而不參戰的話，那麼玩家就是最後的實力保持者，等到大家都兵疲馬乏了，玩家再出來收拾殘局，我想這才是外交的終極之道！



增產報國

雖說增產報國，不過在天翔記之中，玩家所能經營到的大概只有兩種：一個是米糧，一個是金錢。玩家可以透過城視窗裡面的內政指令，使用開墾或者商業這兩個選項，來提升玩家的稻米產量以及商業價值。不過這是一種長期投資，而且成本不算低，比較好的經營方案是：選擇一些政治、魅力、智慧都很高的武將，在人口較多（比方說三千人以上）的城市裡面執行即可，以免耗費太多的財力。



增產報國的另外一種方法比



較簡單，就是透過商業來賺取利潤。這個方法在遊戲初期不但幫助很大，而且也是必須的。一般來講，糧食的價格大約在 0.8 ~ 1.6 之間，價差高達一倍，如果每一季都進行這樣子的買賣，即使玩家投下大筆的資金在軍事部門上，還是會有盈餘出現；不過遊戲中並不是每季的物價波動都會這麼大，所以，如果玩家不打算用儲存＼載入的終極密技的話，那麼這個賺錢方式的效用就小得多了。



人才養成

天翔記提供了將近一千名的武將，而每個武將又有十數種的參數，還有多項技能，這麼複雜的人物設定，想必會讓記憶力不好的玩家很頭痛，不過可不能因此而忽略人才養成。在天翔記之中，優秀的武將和差勁的武將其工作成效的差異，是非常非常的明顯，也因此對於具有潛力的武將，玩家要更盡心盡力地加以培養。



一般來說，玩家會需要五名到十名極為傑出的將領，負責在戰場上攻城掠地，另外玩家還會需要五名到十名的將領幫玩家管理城池。如果玩家對於使用特殊的技巧有興趣的話，那麼玩家還可以再養幾個怪傑；比方說，具有說服或者其他的特殊能力的武將。培養武將的方法，玩家可以參考遊戲的說明手冊。另外武將的忠誠心可能是一個比較麻煩的問題，雖然忠誠度即使衹有五、六十的武將也不很容易叛變，不過遇到敵方時，就有可能會投靠對方陣營。要想提升忠誠心，除了賞賜他之外，還有一個比較省錢的方法，就是使用會見的指令，同意他的意向，這個動作每次可以增加三點忠誠度，不過相當麻煩，而且耗用行動力。



軍團分派

天翔記中設定了軍團這個系統，可以幫助玩家來管理廣大的領地。如果玩家挑選勢力比較龐大的大名作為開始的話，玩家會發現一開始遊戲便已經有二至三個軍團。對於這些軍團，玩家可以透過軍團會議來加以掌握其方向，或者任由其自行發揮。

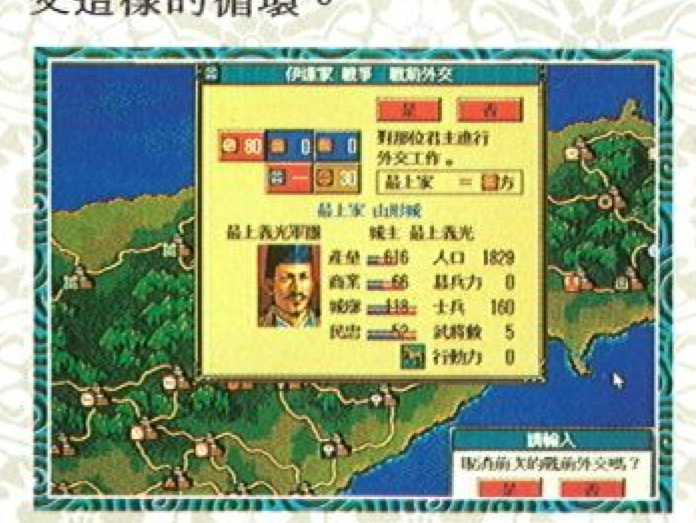


雖然在歷史上，軍團的設立多半是依照地緣分佈，不過根據經驗，筆者建議玩者在設立軍團的時候，改採機能導向，也就是說針對特定的功能來設定軍團。好比剛才所說的人才養成軍團，或者是負責管後方領地的軍團，這樣子的設置，玩家比較容易用軍團指導的方式，來控制軍團的經營狀況。針對不同的目的，派給各軍團的武將在能力上也應有所區分，在前線的武將，當然多半是以軍事能力為主，至於在後方，則傾向擁有較佳的內政能力或者是魅力這些指數。大体來說，玩家可以信任由電腦控制的軍團，它們在一般表現都有相當的水準，尤其在處理繁瑣的內政方面，它可以幫玩家經營得很好。至於軍事衝突，反正兩方都是電腦控制，大概也差不到那裡去吧？



後　記

天翔記在設計上屬於開放型的架構，如果有所謂的開放型 RPG 的話，那麼天翔記就可以算是所謂的開放型戰略遊戲，玩家可以用很多不同的方式，來達到自己的目的——統一天下，甚至玩家也可以選擇不將統一天下做為目的，而以達到其他的目標做為遊戲的宗旨。好比說，收集所有的寶物、稱霸九州、擁有最強的騎兵部隊等等。由於遊戲中的設定相當繁瑣，所以玩家不妨多試試，或者是閱讀相關書籍，可以讓遊戲的過程更加豐富多變，而不僅局限於經營、攻佔、外交這樣的循環。



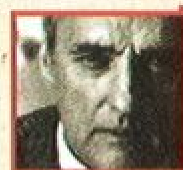
在遊戲中，每個武將還有一篇小小的傳記，雖然對於不瞭解戰國時代的人而言，可能毫無用處，不過對於那些日本戰國狂而言，可是一大珍寶，遊戲之間不妨看看，增加一點知識。





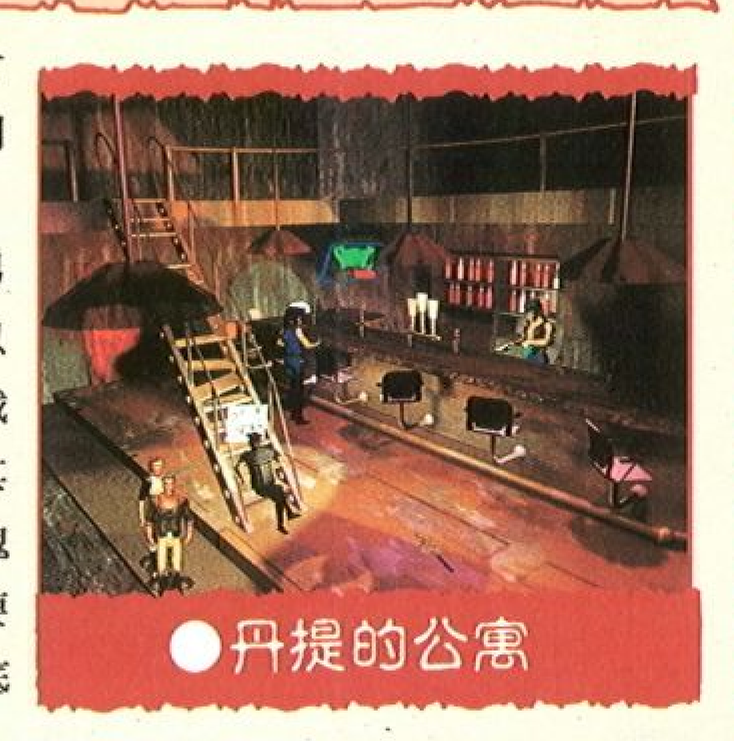
●神 手

在你選擇扮演男主角：基狄恩・艾商提或女主角：蕾秋・布洛克後，故事就從他們倆人夜晚在公寓床上睡覺時，被來自「神之手」組織的人暗殺開始。由於暗殺小組沒有預期他們是一起在公寓裡，所以他們倆逃過了這一劫…。『地獄之吼』的故事情節科幻離奇、匪夷所思，比看場電影精彩刺激多了；因爲你是身在其中！一些極富創意的巧思，更是令人激賞不已一地獄只是一個人造的電腦虛擬實境？用「收集器」抽取精神病患的情感元素販賣！所謂的魔鬼其實是機器人？記得在遊戲進行之中，盡量與接觸的人交談，調查物品並拿取可以拿的東西（反正又不花錢），是玩這一類遊戲的不二法門。



丹提的公寓

首先你們倉皇地出現在好朋友丹提的公寓，而由於筆者是男性，因此決定以基狄恩進行遊戲，並非有任何其他用意。在驚魂未定中，當然要和他聊一聊到底是怎麼一回事？丹提建議你可以信任在中國城的亞度士・席南。你則認爲你可以信任你們的隊長，法蘭克・澤西（喬治城），還有在「神之聲」電台工作的尼克・坎農。最後丹提並建議你拿他公寓的鑰匙，當然是把它收起來，將來必有大用。遊戲情節就隨著交談中顯示的人名、位置而推展開來。


●丹提的公寓

現在澤西隊長的位置就在地圖上顯現出來了。在澤西隊長的廚房，和隊長交談得知了，「神之手」慣用的誣陷手法，提及了一位「美麗先生」，他位於霧底市的「界面酒吧」後面密室；莫書亞在罪犯防治局大樓的辦公室，電腦內有一些重要的檔案。澤西隊長的餐桌上，有一份當天晚上的暗殺名單，代號「回歸塵土之夜」，上面有你們兩人的名字。到了「界面」酒吧，遇到了第一個問題，警衛問你開門的密碼是什麼？仔細觀察門板上的字不難發現，將開頭大寫的字拼起來就對了『 SESAME 』一芝麻開門。

界面酒吧

酒吧裡面有很多人，首先要聊聊的是基狄恩的舊情人，席娜・史東。她雖然已經在一次爆炸意外中不幸喪生；現在看到的只是她的全眞影像，但她仍然保有使用炸藥的能力，而且似乎對你念念不忘，邀請她加入你的隊伍是不成問題的。席娜提到了一位狄恩史特林，和一間位於中國城的漫畫店。史考伯・史蒂芬則是一位神偷，邀請他加入你的隊伍


●「界面」酒吧

。蘇菲亞・班索是一位偽造證件大師，擁有等級四的通行證版模，她樂意加入你的行列，但是你必須讓她的女兒釆斯特提，脫離「清潔機器」幫派（麥克弗森廣場）。

和意志走私者的一番對談，他會提及一段拉丁話，目前尚派不上用場，但以後你會遇到懂拉丁文的人幫你翻譯。而在混亂之后的話中，你可以「聽見」召喚美麗先生的咒語（很多人可能要在這裡困擾許久了，因為訊息中文化後，竟將咒語翻譯成中文了…譴責…），原文應是『 Condemn 』。然後就可以從酒吧後門進入，準備見見這位美麗先生。

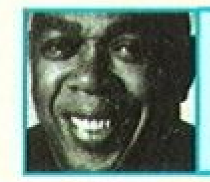
美麗先生的辦公室


●美麗先生的辦公室

來到美麗先生的辦公室，你只看到一隻小妖精阿波尼地。只要你給它咒語 CONDEMN ，它就會“起乩”幫你召喚出美麗先生；原來也是一位頭上長角的魔鬼。他侍奉妖魔墨菲斯托菲里斯，並要求你去『地獄』對付他的對頭，桑根奈瑞（侍奉妖魔比勒）。桑根在地獄囚禁了兩位同情公民解放陣線的軍事人員。這是第一次到地獄闖闖的機會，當然不可輕易放過。

到了桑根的軍火庫後，你發現有兩個人被綁在架上，交談後得知桑根就在隔壁的房間中，並且擁有強大的火力。你不必膽怯，因為在這房間內你可以找到許多地獄中使用的武器，通通把它們收起來，然後就可以勇敢地進入隔壁，和桑根展開戰鬥。只要和桑根一交談，就自動展開戰鬥了。打敗桑根後也解救了曼基尼將軍，他邀請你到他位在國防部五角大廈的辦公室。記得抽個空到「神之聲」電台和坎農談談，他會告訴你有關「擊怪幫」的事情。至於「人工商店」必須在你稍後擁有足夠的金錢後，去裝一個開鎖器。所以接下來就去國防部接待中心。

國防部接待中心



接待中心有一位櫃臺小姐，可以請她將自動門設定成「曼基尼將軍的辦公室」，然後走到輸送帶上即可。到了辦公室你發現椅子背後的不是曼基尼將軍，而是被你殺死的桑根奈瑞！他向你解釋；在地獄裡你只是殺死了一個影像。他的說法和美麗先生相反，這次換他要求你再次下地獄去破壞美麗先生的地獄坑。經由解救一位人質，讓美麗先生（又名帕祖祖）和幫派水火不容。你答應之後就再次被召喚到地獄去。在美麗先生的地域坑中，你要拿啤酒杯使用在強酸池中，裝滿酸液以備後用；並記得拿鋼蓋。然後拿地獄刀使用在人質身上，就可以順利解救她。接下來到擊怪幫的根據地察看，交談之下發現那兩位畸形兒，準備去殺害一位名叫奧斯卡的老人（聯合車站）。你趕緊到奧斯卡的公寓，說服他到丹提的公寓避一避。再來就到「幫派的巷子」，準備實踐對偽造大師蘇菲亞的承諾；勸她的女兒釆斯特提脫離清潔機器幫派。

幫派的巷子

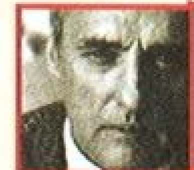
和巷子裡的人交談之後，得知釆斯特提和「致命七黨」的首領道夫・凡艾提有一手。並且由「清潔機器幫」的頭目口中聽到，凡艾提有一些秘密在他房間裡…。進入左邊清潔機器幫的會館，交談之後瞭解更多清潔幫的事件。致命七黨的「電子性愛」和清潔幫的吉普相戀，但田普潤斯反對。而田普潤斯有一個弱點；她是一位假道學，暗中喜愛色情漫畫書。這些事情你都必須一一解決，當然也有一些額外的好處—金錢。所以到丹提曾提起的漫畫店去設法取得色情漫畫。

在「約翰老爹的漫畫店」中，你發現他們的電腦正遭受一種電腦病毒『蝗蟲』的侵害。只要你能解開電腦病毒，他們會很樂意給你色情漫畫磁片。筆者在此也百思不解；密碼是『 Imperator 』，或許是取其消滅的意義。進到清潔幫會館後面房間，和田普潤斯交談，她拿了色情漫畫後就不再管吉普的事了。而和弗蕾琪聊聊的結果，她竟然可以幫你弄到一筆大錢。有錢就可以去人工商店裝開鎖器，

這開鎖器正是用來打開罪犯防治局的大門。記得順便把放在地上的銅管帶走。進去致命七黨會館，和「電子性愛」打打屁，然後再進入裡面的房間。有一位胖子守著進入道夫房間的門口，他要求你給他一個蒸餾器，然後他可以送給他的女友。到那去生個蒸餾器呀？玩到這裡故事情節似乎卡住了，就試試其他路線吧！



●死要蒸餾器的胖子



莫書亞辦公室

裝了開鎖器之後，你就可以潛進罪犯防治局「莫書亞」的辦公室。拿筆用在筆記本上，可以顯示出進入電腦的密碼『 God's Justice 』。盡量察看可以閱讀的資料，你也越瞭解「神之手」組織的秘密，包括狄恩・史特林的位置，三個邪魔等等。其中公民解放陣線（ CFF ）的密碼爲『 foggy bottom 』；這是從霧底市的英文名稱而來的（中文化後要猜到可要費一番腦筋了）。



●莫書亞的電腦密碼

政府行動中「泰坦之夜」的密碼是『 Hell Pit 』即中文化後地獄坑的意思。而「回歸塵土之夜」的密碼爲『 Jeremy Verdi 』，但因是極高機密又有另一密碼保護，此時你尚無法得知。而外緣行動的密碼爲『 Dean Sterling 』即狄恩・史特林的英文。在這資料選項中你又探知了許多有用的線索，例如葛諾斯靈力黨（南部車站）、超能力聯盟（喬治城）、末世公司（水門）、新形體生化公司 MEATS （聯邦中心西南）等，頗有柳暗花明又一村的味道！就先到新形體生化公司去一探究竟，因爲那裡有你需要用來製做蒸餾器的零件。和釀造者交談中，他又說了一句拉丁語。然後拿走所有可以拿的物品，現在可以去解決致命七黨的問題了。



致命七黨

在物件選項中，拿史考伯的神偷工具到銅管（或燒杯）上，按一下滑鼠右鍵即可得到蒸餾器。然後和胖子聊聊，拿到蒸餾器後的他，馬上視你爲朋友，這時就可以進入道夫的房間了。而遊戲進行中，有時會因爲位置不同，而無法順利走到某處。例如這裡你必須先走到螢幕前，然後在走向後面的門去。在道夫的房間中有一部電腦，但是有密碼保護，而這密碼只有「電子性愛」知道。所以回到會館和電子性愛談談，她要求你提供一個安全隱密的地方，讓她可以和吉普約會。這時你想到丹提公寓的鑰匙，於是給了她，她就將密碼告訴你『 Blood-net 』。察看道夫的電腦檔案發現，原來道夫是「神之手」的臥底間細。回到幫派巷子和衆人及采斯特提談這件事實，終於使她對道夫死了心，決定脫離幫派的生活，而這件事也告一段落了。

亞度士・席南的閣樓

現在是時候去拜訪丹提曾提起的亞度士・席南了。他是公民解放陣線的人，正計畫暗殺「神之手」首領索蘭。他要求你去國防部停車場，在索蘭的車上放置一個炸彈導引裝置，來證明你加入公民陣線的決心。當任務完成時，他就會告訴你英國大使館的位置，公民解放陣線的首領參議員就在那裡。記得拿炸彈導引裝置，然後就到國防部停車場去。


●國防部的停車場

停車場有兩個人，一個是警衛一個是櫃台職員。警衛要求等級 4 的通行證，才准許你進入停車場。這時就要利用僞造大師蘇菲的僞造者工具，在通行證模版上按滑鼠右鍵。然後把製成的通行證給予警衛就可以進入停車場。但裡面有一個女技工正在整修索蘭的車子，必須想辦法把她支開。先察看四周的東西，發現女技工的餐盒上面有她的名字『 Jo Boyle 』，順便拿技工滑行座。

回到停車場辦公室和那櫃臺職員交談，要求他廣播尋人『 Jo Boyle 』。然後就可以再進入停車場，拿出炸彈導引裝置用滑鼠右鍵在車上即可。完

成之後再到閣樓，席南就會告訴你大使館是在「杜邦圓環」。唉，艾琳・布爾參議員可是沒那麼好見到，筆者左邊的門硬是走不到，而右邊的門內又只見一位女電腦專家，卡特里那・葛特斯。或許是故事有其他部份未完成，所以決定先去狄恩・史特林的辦公室。對他你已經是久仰其大名一獵魔高手。

狄恩・史特林的辦公室

他提到了一位在聯合車站開色情攝影棚的妖魔「阿斯摩底斯」，希望你前往探查。他給了你一個炸藥裝置，並會在旁暗中協助你。到了色情攝影棚後，和阿斯摩底斯交談。他要求你到地獄攝影棚內試鏡。在棚內你正準備放置炸藥裝置時，阿斯摩底斯突然舉止怪異失常，然後螢幕出現一段訊息「去和丹提聯絡！」。回過神來後，發現阿斯摩底斯已經死在地上，而狄恩史特林也在旁。和他交談得知到底發生了什麼事情？原來阿斯摩底斯是一個機器人，而你並未眞的到地獄去，而是連接在一台「精神萃取機」上，地獄竟然只是一個電腦模擬出來的虛擬實境！

記得拿精神萃取機，然後回到丹提公寓去一探究竟。和丹提交談後，他說地下網路上有一位自稱「深喉嚨」的人，要和你碰面商談有關「地獄」的事。他並說明了精神萃取機的使用方法。只要輸入你知道的地獄位址，精神萃取機就可帶你進入。他在地址『 Garage 』等你。所以你使用精神萃取機在主角身上，輸入 Garage 地址。「深喉嚨」已經在那久候多時。交談後證實了你對地獄的猜測，事實上他就是在國防部內一名負責維護地獄虛擬實境的程式人員。



英國大使館

在到大使館之前，你尙有一些線索去偵察。在「末世公司」交談中你得知另一家公司「無限復生公司」，及亞當松本在製做但丁地獄地圖。興沖沖地趕到無限復生公司，雖然她將你誤認爲是修理電腦的技工放你進門，但裡面的安全系統仍無法通過。方法是利用技工的滑行座，從底下滑行過去。不過筆者試了無數次仍失敗，你可以試試你的手氣。

在經歷這些事情之後，回到英國大使館進入右邊門內，就可以見到參議員了。她提及了幾年前一次失敗的暗殺行動，有一些失蹤的人員希望你將他們解救回來。他們是被囚禁在地獄某些地址內。卡特里那給你一些她目前查知的地獄地址。下地獄的方法你想了一會，想到冥河地獄渡船夫的名字『 Charon 』（筆者英文不好，這可是想不出來…）。只要用精神萃取機在基狄恩身上，輸入 CHARON ，就會有渡船夫來載你到你想去的地方。不過在下地獄之前，你記得在莫書亞房內的電腦檔案，還有一些密碼你解不開，也有一些拉丁語你不明白。



葛諾斯辦公室

在這兒有一位精通拉丁語的教授，他要求你去一位收藏家的房間位於幼童廣場，拿「布雷茲手卷」。如果你交給他手卷，他就可以幫你翻譯拉丁語。到收藏家房間後，你可以看到手卷被雷射光束保護著。這時使用你的電磁槍在手卷上，即可不費吹灰之力，將手卷拿到手。教授拿到手卷後就開始幫你翻譯拉丁語，“ slate ”，“ stilts ”，“ late ”，這些似乎對你也是毫無意義。先不管，接著進入右邊的門（不太好走），來到葛諾斯的電腦室。你可你拿到他的讀書計畫表「 Sententia 」章節的順序是「 6,3,1,4,7,2,5,10,8,9 」，將來大有用處。

回到辦公室不死心，再和教授交談他會再翻譯出“ gate ”。然後你可以推敲出密碼『 gesticu-late 』（筆者英文不佳，百思不解）。有了密碼趕往莫書亞的辦公室，察看電腦檔案政府行動中的「回歸塵土之夜」，密碼是『 Jeremy Verdi 』然後就是『 gesticulate 』。察看從電腦下載的資料，竟然發現你和你的搭檔都是被俘虜的突擊隊員之一。所有突擊隊員都被「神之手」用主動電腦的科技，加以整形洗腦改造，安置在社會各階層打算用來暗殺參議員。也許是改造並不成功，所以才有「回歸塵土之夜」的暗殺行動。

由目前所知地獄的資訊，你覺得有必要再拜訪一次美麗先生。到了那兒你發現美麗先生已經身首異處，原來他也是一個機器人。但他的頭仍然活著，且有一捲 DAT 錄音帶在幫派份子的手裡。幫他們找到被俘虜的人質，就可以得到錄音帶。錄音帶上有一些奇怪的數字，是一種以 6 爲基底的編碼。解出的是點唱機的點曲順序，依序播放 D9 、 E3 、和 E8 這三首歌曲，就會打開密室的門。進去後

就可以救出人質，他們也給你 DAT 錄音帶。記得拿撞球桿，並召募美麗先生的頭，暫時遣散席娜（記得當你再次需要她時，可以到介面酒吧召募她；史考伯和蘇菲也是一樣）。錄音帶引你到「神之聲」電台找坎農幫忙。播放的聲音是『 God is Dead 』，顯然又是一個密碼。然後回大使館與卡特里那交談，有可以得到一些囚禁人質的地址，其中有傑洛米威爾第（ Jeremy Verdi ）。現在可以展開第一次地獄之旅了。



第一趟地獄之旅

在英國大使館內用精神萃取機，輸入地址 CHARON 就會到渡船口。和船夫交談，你就可以選擇要去的地點。解開「地獄動物園」的方法是，拿裝有食物的罐子用在守衛上，然後拿牆上的鑰匙打開右邊的籠子，裡面的野獸就會跑出來追逐警衛，人質自然就得救了。記得拿漂浮獸、短棍、空罐子及裝有冥河水的鐵桶。看牙醫是許多人的夢魘，當然就有「地獄牙醫的辦公室」囉！你只要使用神經瓦斯高壓筒於二氧化氮槽上，就可以殺死那妖魔牙醫，免除那人質永無止盡的鑽牙之苦（眞是功德無量）。記得拿牙醫鑽子、鐵桶和二氧化氮高壓筒。



●地獄冥河渡船口

在「火焰地獄坑的牆」你必須使用鐵蓋於氣流風洞上，然後走到其上面附近，就可以經由氣流的力量帶你飛過火焰牆。「鼠室」更是簡單解決，使用二氧化氮高壓筒於鼠管上即可。記得回到渡船口使用鐵桶於冥河，裝滿一桶冥河水，然後前往「地獄的冰原」。使用漂浮獸於基狄恩身上，就會帶他飄到人質的旁邊。使用剛剛裝冥河水的鐵桶於人質，就可以融化他身上的冰凍。想不到地獄也有「地獄音樂教室」，在這兒你必須正確的按地上的音符，才可以解救人質。從她說的歌詞中及提到的「沈默是金」，可以得知音符是那些歌詞中，沒有發音的字母。也就是 dumb 的 b ， meek 的 e ， scent 的 c ， death 的 a 及 gnashing 的 g 。所以依序按這些音符 BECAG 即可（在地上的石頭上按滑鼠右鍵會顯示其代表的音符）。在「地獄深淵」你將裝滿酸液的啤酒杯給守衛蓋克喝，並記得拿那一桶瀝青。而在「巨獸的腹中」，你使用石頭於地上大腿骨上，就可以磨尖它拿來刺巨獸的腹部。



●地獄的音樂敎室

回到英國大使館，傑洛米已經坐在電腦前工作了。他說他需要深喉嚨的幫助，來進一步瞭解地獄虛擬程式。所以你回到丹提的公寓打聽消息，得知深喉嚨已經在車庫等你多時。在車庫那兒，他認爲「瑪西莫艾迪」此人非常重要，他的位置在莫書亞的電腦檔案有記載，密碼應可在「史料部」位於聯邦三角廣場查知。不過此時尚不急著去史料部，我們先前往『超能力聯盟』瞧瞧。

超能力聯盟

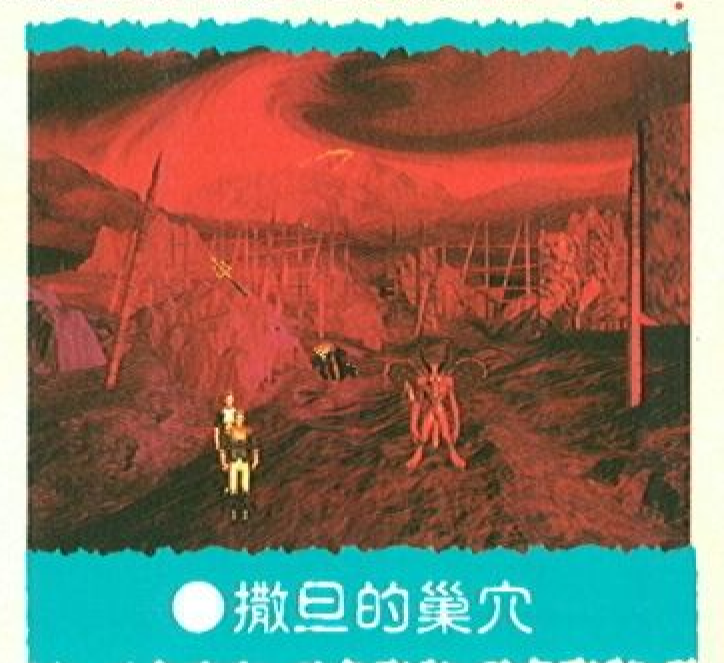
蘇西提起她以前的男友史彼里特，他加入了「僕人黨」位於南方車站。他們利用他的超能力和「收集器」工具，不道德地從精神病患身上搾取情感元素販賣，例如恐懼、性幻想等。蘇西希望你能幫助找到他並帶回來見她。她會讓史彼里特幫助你。在「僕人黨總部」和米克交談，得知他們是在霧底市的「亞里歐救濟院」搾取感情元素。到救濟院和克來柏交談，得知史彼里特會在位於幼童廣場的「費滋傑洛酒吧」出現。在酒吧拿起虎眼啤酒使用在酒吧螢幕上，會造成混亂使得史彼里特有機會幹掉要來殺他的殺手。召募史彼里特並記得拿一瓶奧斯蓋茲啤酒。回到僕人黨總部，使用史考伯的夢幻粉在啤酒上，得到一瓶下了迷藥的啤酒，然後放在冰箱中。等到米克喝下失去知覺後，拿走地上的「收集器」。再回到超能力聯盟和蘇西交談，完成你的承諾。有了史彼里特得幫助，就可以往「史料部」一探究竟了。

在「史料部」和史汀森小姐交談中，她透露了密碼似乎與地區名稱、形狀有關。你可以猜到是『 Triangle 』就是聯邦三角廣場。於是回到莫書亞的辦公室，在瑪西莫艾迪的資料項鍵入密碼 Triangle，就可以下載罪犯防治局的許可證模版。

如果你已經遣散蘇菲，就到介面酒吧再召募她。使用蘇菲的僞造者工具在模版上，可以得到許可證。將許可證給卡古特先生，他將會告訴你瑪西莫艾迪住在阿靈頓的「李氏華廈」。在李氏華廈的警衛室，有兩位凶悍的警衛把守。使用史彼里特的超能力在警衛身上，可以讓他們自相殘殺。進入下一個房間，有一隻超能力花豹看守著門。你看到地面上的潮濕，於是想到使用撞球桿於樓燈上，弄翻樓燈來電死花豹。然後記得移開那一碗水，你才走得進房間見著瑪西莫艾迪。他是一位電腦虛擬實境實驗的可憐犧牲者，和他交談後會給你他的「瑪西莫筆記」。

國防部監牢

回到丹提公寓發現深喉嚨又有事聯絡，到車庫時他告訴你，他已經被捉起來。他眞實的名字是「湯瑪斯・米克伯」。你必須趕去國防部解救他。到了他的辦公室，他的電腦密碼並不難猜， Crying 對 Sorrow ， keyboard 對 decking unit ， Embezzlement 對 wealth ， freeways 對 Los Angles 。然後電腦會告訴你，他被囚禁在國防部監牢裡。要應付監牢的守衛史泰勒・傑克，你需要席娜・史東的協助。如果你已經遣散席娜，一樣到介面酒吧再召募她。使用席娜的 EMP 手榴彈在史泰勒身上，然後再用迷你炸彈，炸開牢門救出深喉嚨。他道感激之後會前往英國大使館。所以回到大使館與深喉嚨交談，他會提及『 miraculum sepulcrum 』是主電腦室在國防部的投遞地址，還有地獄的三個妖魔。必須先打敗他們，然後才能走到撒旦的巢穴。而卡特里那又成功地查出幾個陷在地獄人質的地址。記得將瑪西莫的筆記給傑洛米，他才可以依此設計電腦病毒。


●撒旦的巢穴

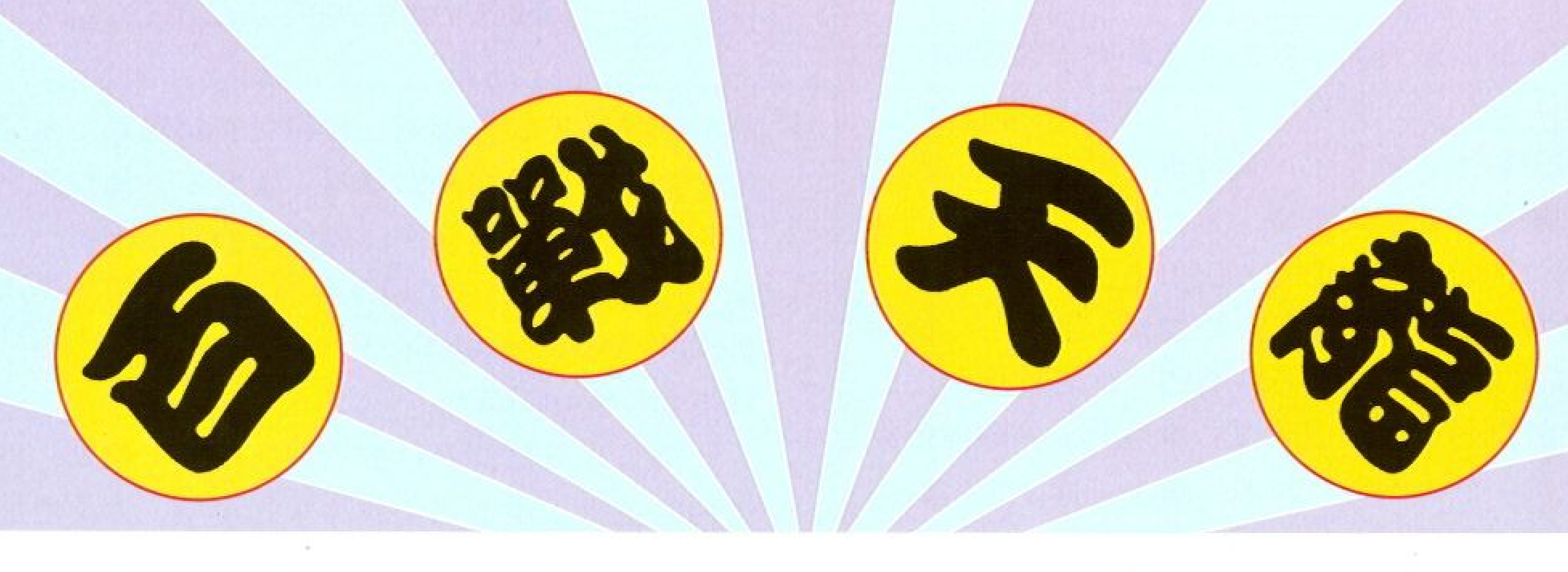
第二趟地獄之旅

在「地獄的煉鋼廠」使用短棍於轉動的齒輪上即可破解。而「地獄的沙漠」中，你使用牙醫鑽子於人質頭上的桶子，使得他可以喝到水。至於「地獄的學校教室」，那個人質飽受答錯題目，永遠不能下課的夢魘，眞是悲慘呀！題目是一種以第一個英文字作基底，其後字母以與它的差距來表示。例如， Hell 編碼爲 1,-3,+4,+4 。所以答案是 Des Moines Iowa ， Little Rock Arkansas ， Helena Montana 。

接下來就是要對付那三個妖魔了！首先「貝爾吉伯的王室」中，經由傑洛米的提示，你使用那一桶瀝青在地上，然後和他交談就發生戰鬥。打敗他後記得拿那一片翅膀。而在去「墨菲斯托王室」之前，先到美麗的人質地獄坑，用啤酒杯再裝滿酸液。然後將啤酒杯用在地獄刀上，你就會得到一把浸過酸液的刀。這時就可以去和墨菲斯托戰鬥了。打贏後記得拿他的手。對付比勒妖魔的方法，在傑洛米的程式幫助下，使用炸藥於閃爍的地面，然後和他一交談、開火就可以打勝仗。要記得拿他的勳章。「賽柏路斯的巢穴」只要你上述三樣東西，翅膀、手和勳章都記得拿，就可以大搖大擺地走進去，因爲它只認那三隻妖魔的味道。

到了撒旦巢穴的大門口，使用油漆刷畫『 God is dead 』，這就是從美麗先生的錄音帶播出來的密碼。在進去和撒旦決鬥之前，回到大使館和他們再仔細地交談商量一番。得知撒旦只不過是索蘭在地獄的化身，打敗撒旦之後，你尙必須到國防部眞正面對索蘭及癱瘓主電腦。和撒旦進行一場激烈的戰鬥後，終於徹底地消滅它！然後再和卡特里那交談，和參議員談，傑洛米會要求你的搭檔蕾秋進入電腦的超空間，地址爲『 spawner 』。蕾秋義無反顧地答應前往，結果很不幸的死了，但是她帶回的資料，也足以讓深喉嚨查知主電腦的所在位置「國防部小教堂」。並交給你地獄電腦病毒。

先到「國防部空氣傳送室」，拿一根通氣管。將席娜的氣體炸彈裝進去，然後交給職員朱特；傳送地址就是深喉嚨所知的郵遞地址， miraculum sepulcrum 。這樣一來可以解決主電腦室內的警衛。再來到「國防部小教堂」準備與索蘭決鬥。使用燭蕊來點亮牆邊的十根蠟燭。你想起了曾拿到的 Sententia 讀書計畫上的章節順序： 6,3,1,4,7,2,5,10,8,9 （由左而右數來）。正確依序點燃蠟燭之後，「神之手」首領索蘭終於出現了！你只需用雙手就可以擊敗索蘭，親手爲蕾秋報仇。然後進入「主電腦室」將地獄病毒使用在「神之手」電腦主機上，就大功告成了！



話說遊戲人人會改，但巧妙各有不同，溯及本欄初開之時，曾有多位擅長PCTOOLS之奇人異士發表修改心法，雖被以正統派自居的「打死不改幫」視爲邪魔歪道，但也因而打通不少玩家任督二脈，進而將遊戲練至最高層境界，一時之間傳人滿天下，其功德可稱無量；後有玩家破關不循正途，東摸西闖誓言與程式設計師作對，偶遇 BUG 指引而遁入桃花源，遂能舒發意想不到的奇遇，其行徑最爲飄逸；至今更有人覓得奚途巧徑，以按鍵密技造福人間，彈指之間頓時神功大成，論其化境，此法可謂最高。然綜此無量、飄逸、最高之作，廣開遊戲之坦途，此爲百戰天龍之願，亦爲玩家之福也！

若有意者，即日起修書一封，若得開榜公佈，則功德無可限量，聊以稿酬敬之，方法

✱面額 3.5 元	酬費 350元，另贈雜誌一期	✱面額 9 元	酬費 900元，另贈雜誌一期
✱面額 5 元	酬費 500元，另贈雜誌一期	✱面額 12 元	酬費1200元，另贈雜誌一期

馬場大亨－藥品之無限期使用法

3.50



在賽馬之前，我們通常都會把馬兒裝備一番以加強其能力值。其中藥品類的使用有效期限爲七天，且價格不菲（約十萬元）。而藥品在裝備於馬兒的身上七天後會自動消失，但我們只要在賽完馬後立即卸除，於下次比賽再裝上，便可發現藥品就又回復成七天的使用期，如此一來藥品便可無限期使用了。

●武　哥

緋王傳Ⅱ－怪物增加法

5.00

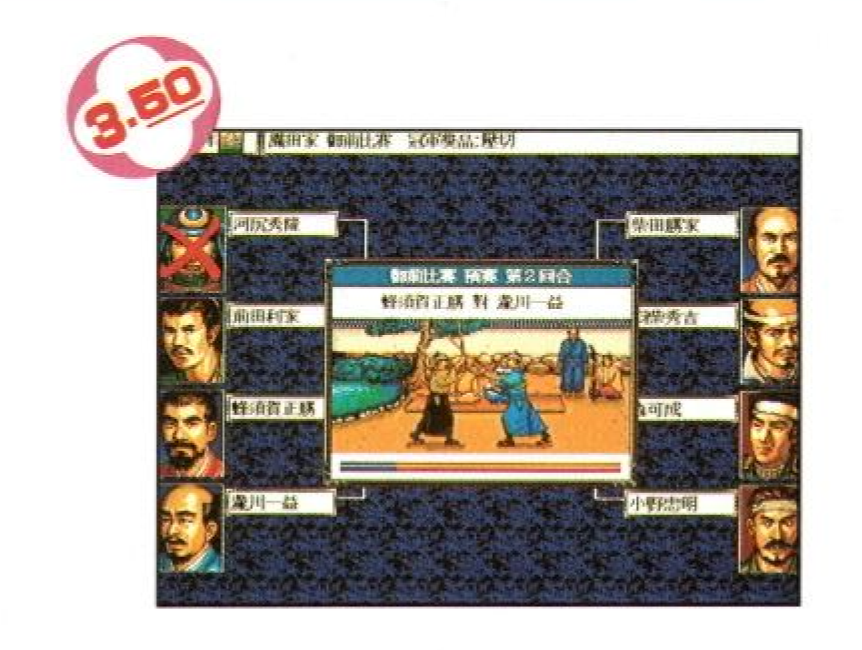


選擇了（重新開始遊戲）後，先按住鍵盤上的〔 CTRL 〕鍵並按住滑鼠最右邊的鍵，一直持續到遊戲開始就可以了。

這樣遊戲中所有的怪物都會加入我方，除了得到一些高級武器和防具外，連最重要的紅蓮寶石也十顆全得手，不用再一關一顆慢慢尋找搜集。

● SWAZN

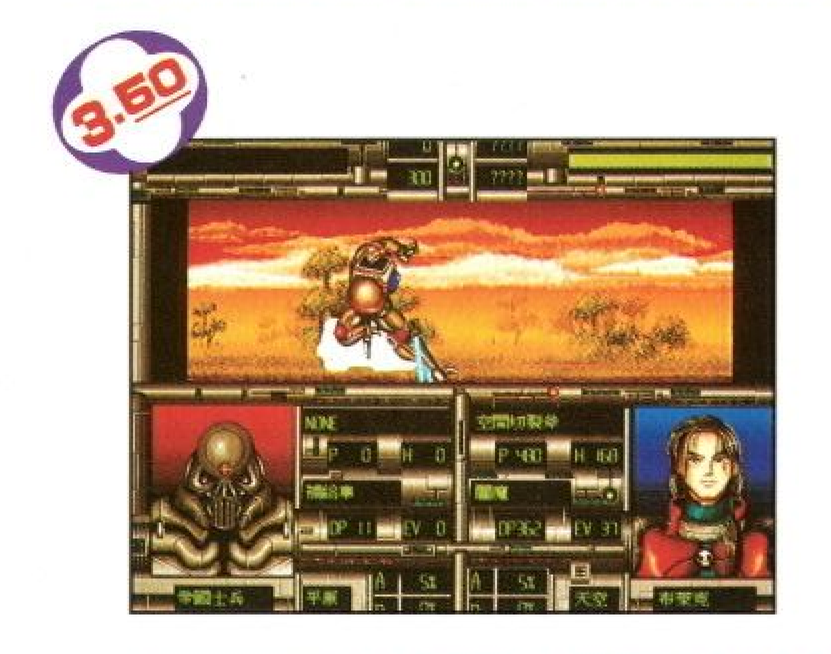
信長野望之天翔記－特殊祕技



在本遊戲中有一項特殊的秘技可以選取他國君主，方法如下：在玩家結束遊戲時必須選擇「功能」的「結束」指令。其次選擇「注視去向」的指令後再同時快速地押下滑鼠的左鍵和右鍵。

最後將出現「選擇玩家君主」、「從頭開始再玩」、「結束遊戲」其中「選擇玩家君主」的指令可以選取二個以上的各國君主，各位玩家試看看吧！

●林志欣



烈焰鋼狼傳－無敵密技

在遊戲中途加入的同伴或是使用裝甲較薄的機兵時，常常會被敵人打死而不易升級，現在只要將遊戲動畫打開，在被子彈打到之前按 ESC 跳過動畫即不會受傷，現在不必擔心要保護的友軍或較弱的同伴被打死，也可以讓敵人及友軍互相打不到，留下來增加自己的經驗值。

●蔡文傑



烈焰鋼狼傳－究極秘技

可跳過一回合：在戰場畫面時，選擇任一由我方控制而尚未行動過之機兵，打開單位指令後輸入 ming. 可跳過一回合。

所有敵人全滅：在戰場畫面時，選擇任一由我方控制而尚未行動過之機兵，打開單位指令後輸入 mini. 讓目前戰場上所有敵人全滅。

等級成爲最高：在戰場畫面時，打開整體指令後輸入 mini. 使所有我方單位之等級升爲 99 級。

金錢一千萬、可購買所有物品：在整備畫面時，在商人出現時，在整備選項上輸入 mini.　金錢增至一千萬，所有可購買單位全出現（包含特殊機兵）。

●L.Y.C

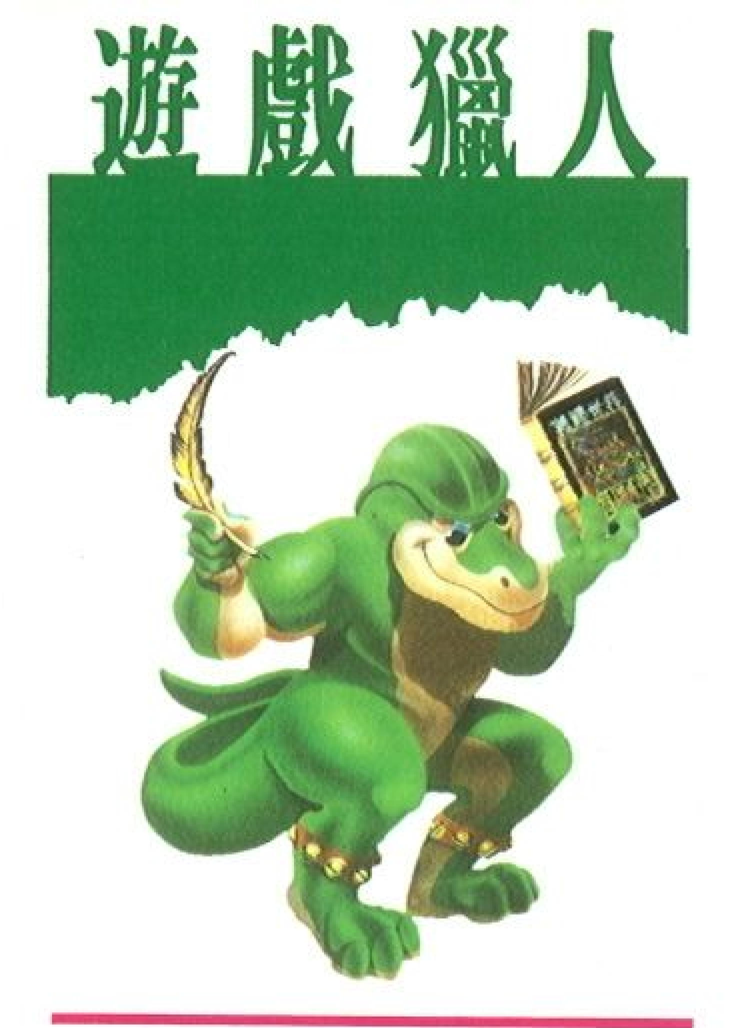


格鬥悍將－不失血秘技

您是否有尚未使出必殺技之前，就因失血過多而敗陣的經驗呢？筆者現在提供各位同好一招不失血的祕技，讓你們盡情施展絕招的威力！

起動不失血狀態，請依序按下 2323040 ，取消請再按 2323040

●蝦　蟆





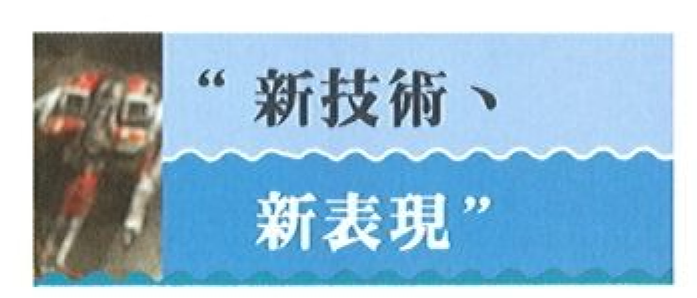


●出版公司／憶弘國際

■本文作者／Lucifer

回想一下，距離當年銀河飛將第一代出版的日子似乎有六、七年了，當年遊戲封面的標題〝a 3-d SPACE FLIGHT SIMULATOR〞，立體的太空模擬飛行遊戲，當時封面的畫面是一群 DRALTHI（燒餅機是叫這個名字吧？）被痛宰的樣子。，記得買回遊戲之後，筆者還花了很多時間去比對這個畫面到底什麼時候會出現，可是都沒看到，直到年紀稍長後才知道，這些畫面是大型工作站特殊處理過的，遊戲中是不會出現這麼精緻的畫面，不過在後來第三、四代的遊戲中，終於將這些畫面也溶入遊戲中了！

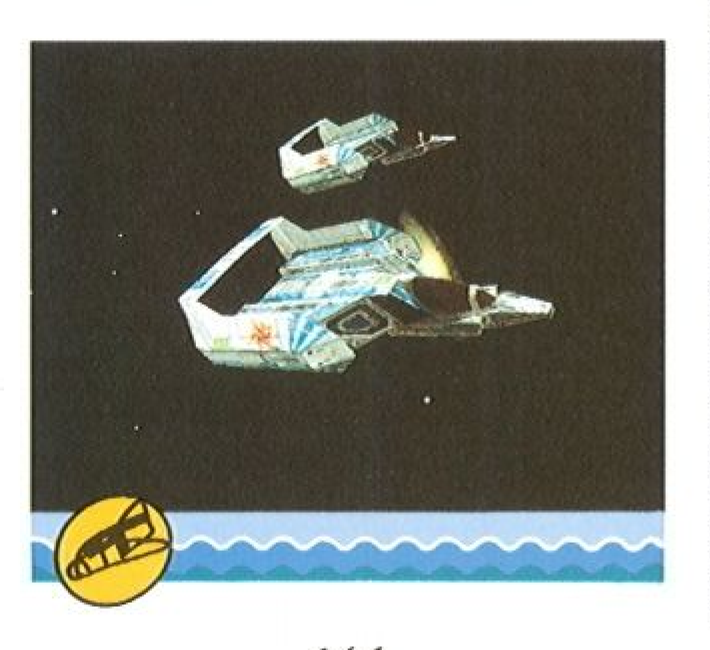




“新技術、新表現”

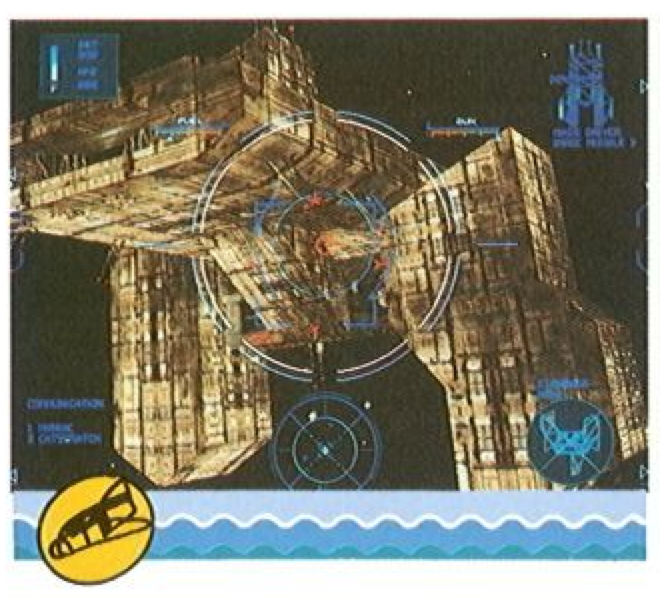


這次的新技術之一，〝STREAMED DIGITAL AUDIO〞，在中文手册中翻爲“流動的數位音效”，原先在光碟這種大容量的媒體出現前，一般來說音質表現最高的是所謂的GENERAL MIDI 的規格，它可以從不大的檔案中找到對應的128個音色來演奏，不過這一次 ORIGIN 所用的技術則是利用光碟的大容量來直接存取預先錄製好的音樂檔，玩者的音效卡則只需要扮演合成音效和音樂以及語音的角色就可以了，ORIGIN 並且在說明書上聲稱他們這次突破了128個音色的限制，不過對筆者來說並沒有感覺出來音質有多大的進步，頂多是讓筆者少開一個音源產生器，少接一個喇叭而已，但是這對於許多沒有音源產生器的玩者來說則是非常體貼的一個設計。



其他的進步包括了更爲精緻的3-D圖形，幾乎已經看不到大小格子及鋸齒的差錯了，即使拉到很近的距離也不例外，但是筆者覺得在距離感上，標距 2500 公尺遠的目標比以前看起來要小多了。另外在畫質上的突破則是利用 INTERLACE（意指畫面中掃描線每兩條就有一條是黑色的，不會顯現出來。）的技術，使畫面更精緻、解析度更高。據說 ORIGIN 這次將遊戲從一月延遲到二月的原因是因爲要讓遊戲在 DX2-66 上也能夠跑的很順，至少在筆者的 DX4-100,16MB RAM 上面跑的很順，很少出現延遲的現象，每個任務 DOWNLOAD的時間大約在十五秒鐘左右。這一次遊戲中沒有駕駛艙的設計，一方面可以解釋成爲聯邦的技術已經進步到可以利用 VR 的技術來消去駕駛艙造成的阻擋，另外一方面，這樣也會讓遊戲的速度加快不少。而過場動畫中的船艦繪圖也使用了更高等級的繪圖技巧，讓動畫中的這些船艦有了幾近模型拍攝的感覺。而且最讓筆者激賞的是，即使在遊戲中不常出現的地面景色，貼圖和

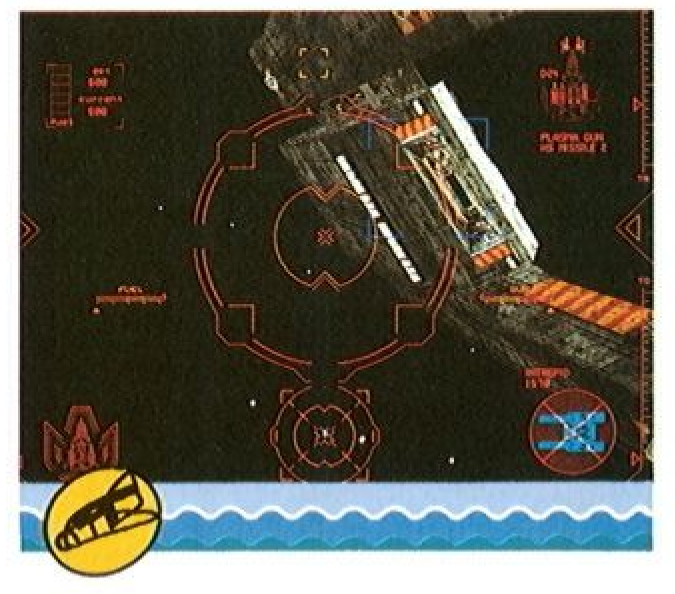
建築物的繪圖也比以前進步，地表畫面也相當有變化，連任務也增加了許多，有單純的照相偵查、發射單人夾艙進行滲透任務，或是在所有護盾、雷達、導向系統都失效的情況下進行艱難的作戰任務，讓挑嘴的玩者也能夠滿足。





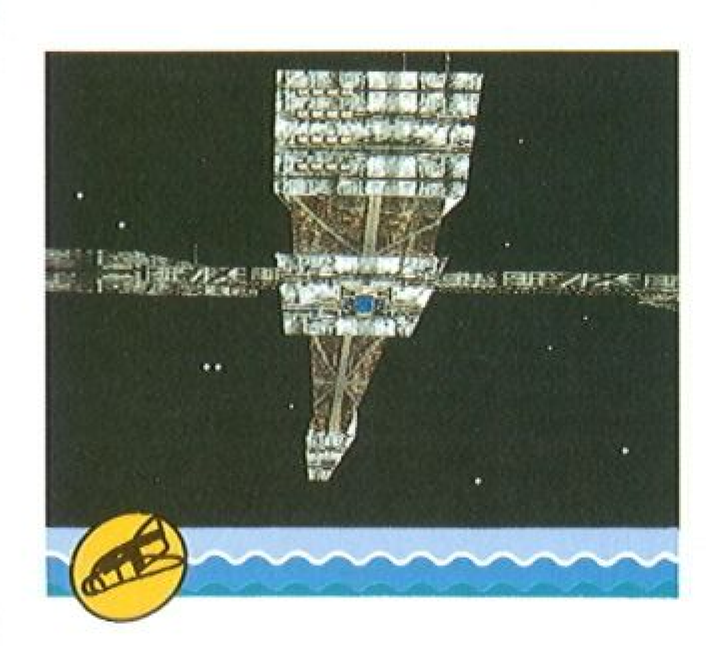
另外一點進步的地方是，從一到三代從未調過難度的記錄在這一次被破了，因爲遊戲一開始就可以很明顯的感覺出，原先的難度內定值 ACE ，實在太高了一點，讓筆者有招架不住的感覺，所有的飛彈如果不是在極近距離發射，那麼大概一定會被誘導器給騙開，而只要是所謂的敵方 ACE ，那麼大概一進入機炮射程之後就會開始採取不規則的鋸齒狀航行，讓你的輔助瞄準系統也打不到，通常筆者在這個難度之下只有靜靜的看著僚機把全部的敵機打掉，筆者只要負責活下來就好了。所以後來大部分的時間筆者都是用 ROOKIE 級的難度。



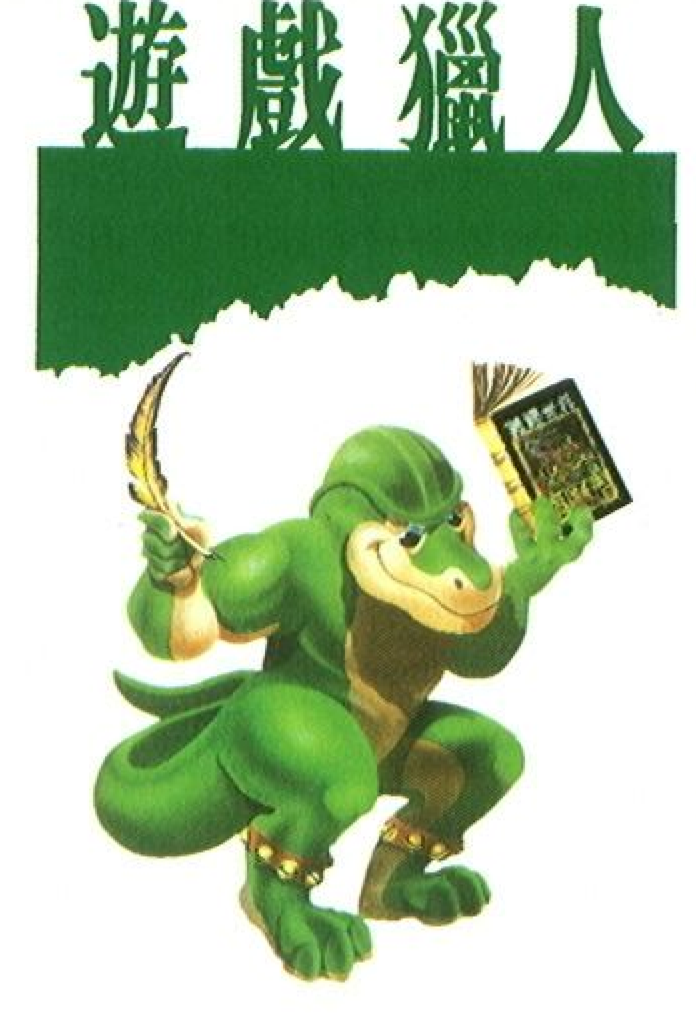




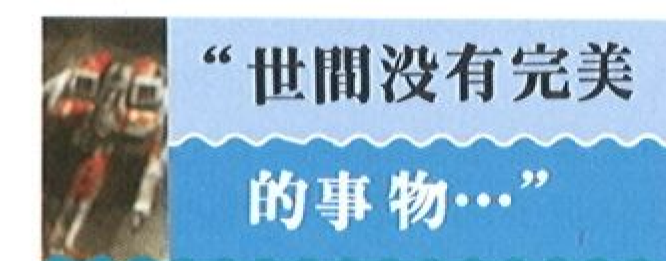
以往每一代的銀河飛將都有它在遊戲史上的重要地位，第一代是讓大家看到了電腦遊戲畫面也可以這麼燦爛，讓電腦遊戲開始了一個繪圖競爭的年代，第二代則像電影從無聲的默劇跨入有聲的領域一樣，第一次有了數位化的語音，第三代則是空前的大容量，讓遊戲界見識到光碟這個媒體的眞正潛力，第四代則像筆者最前面所講的一樣，打開了電腦遊戲運鏡的先例，其實運鏡、多機作業在現在的電影中都是司空見慣的事，但是在電腦遊戲中眞正的大規模運用，銀河飛將IV還是眞正的第一，從一開始酒吧中的畫面就可以看出來，除了鏡頭切換的頻繁之外，至少現場有同時三機以上在作業，電影工業從這個里程碑開始正式的介入了遊戲界，而這次分鏡、執導也都不再由 CHRIS ROBERTS 這個電影的外行人一手包辦，改由其他的專業人士來進行，所以玩者可以很明顯的從這個遊戲中眞正的感受到遊戲界已經標榜了很久，但是筆者認爲到了這個作品才眞正做到〝 INTERACTIVE MOVIE 〞，「互動式電影」。而且很明顯的一點，以藍幕效果要趕上銀河飛將IV中的實景，恐怕目前的技術還作不到，銀河飛將IV中實際佈景的運用，不但將光影等等效果的配合發揮到一個新的高點，更讓其他許多諸如“幽魂”等原先在藍幕前合成的遊戲，相形之下遜色許多，同時對於演員來說，有實景的配合，也讓他們的表現比單獨對著一片藍幕表演要好的多。



眞正讓筆者覺得這個遊戲可以稱作「互動式電影」的原因是，它具有讓玩者做不同決定的選擇，在以往對遊戲製作者來說，這個設計會提高製作難度不說，往往很多玩者還看不到這些劇情，在投資報酬率不高的情況下，大多數的作品是安排一小段稍稍分岔的劇情，馬上就把它導正回來，這次銀河飛將IV中則因爲財大氣粗，眞正的做了一些玩者可以因爲自己的選擇而影響後來劇情的段落。舉個例子來說，玩者在其中的某一個段落可以選擇要不要投靠到另外一方去，如果選擇要，則你的隊員之一會和你一起叛逃，接下來還會有一段和他有關的劇情，如果你選擇堅守崗位，那麼就只能把這個隊員給擊落，之後站在一個完全不同的角度來執行任務，最後你還是必需決定要站在哪一邊，而有關這個隊員的劇情則會取消，接下來的任務中由於 BLAIR 上校暫代艦長的職務，所以他也有能力決定到底是要爲了拯救生命而戰，還是必需前往聯邦造船廠爲了強化自己的武裝而戰，與以往不同的是，這不是決定這些任務的先後



順序而已，而是決定“要不要”執行這些任務，玩者不會在之後的劇情中又看到換湯不換藥的劇情再度出現，這也讓玩者因為自己的選擇而會眞正的遭遇到不同的劇情，這才是目前市面上最接近“互動”的設計！



“世間沒有完美的事物…”

沒有任何一個遊戲是完美的，所以不可避免的，它還是會有些缺陷，第一就是實際上能夠駕駛的機種並不多，聯邦方面有兩種，但是大部分的時間能夠駕駛的也只有邊境星球的三種，最後也只有多加入了一種龍式戰鬥機，跟以往的數量比起來較為少，



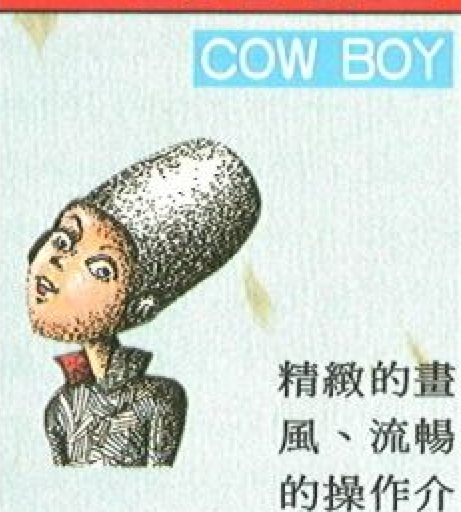
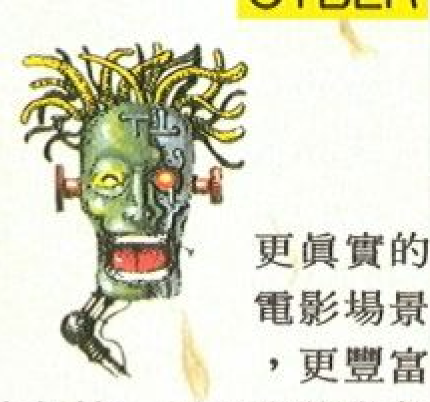
讓喜歡較多變化的筆者感到有些可惜，另外就是遊戲時間並不夠長，雖然筆者因為自己能力不夠而把難度調低，但是筆者從拿到遊戲之後到玩完遊戲，大概只花了將近二十小時左右的時間，筆者雖然很樂意再玩一次，但是依舊覺得短了一點，畢竟六片光碟可不是一個小數目…另外還有一點就是原文說明書裡對於某些東西提及的太過簡略，舉個例子來說邊境星球三種戰機中有兩種都有所謂的特殊機炮，而說明書裡面對於這部份就只有用“H鍵，一般／特殊機炮切換”，其他都完全沒提及，而特殊機炮中有一種叫做 STORMFIRE 的武器，事實上是一種具有追蹤視野內目標功能的高速機炮，但是說明書裡面也完全沒寫，筆者認為這些都應該是說明書裡面應該要附上的部分，畢竟一個這麼好的作品，說明書卻有所疏漏，是非常可惜的一件事。另外要雞蛋裡挑骨頭的部分是中文手册中對於原來附上的〝PRICEOF FREEDOM〞同名小說的翻譯有些錯誤的地方，而小說中的年輕飛行員在死前說的話並不是什麼“瑪麗，我愛你…”；原文中的〝HAIL, MARY,FULL OF GRACE…〞是向聖母瑪麗亞的祈禱詞，翻成“瑪麗，我愛你…”，恐怕她老公會不太高興唷！



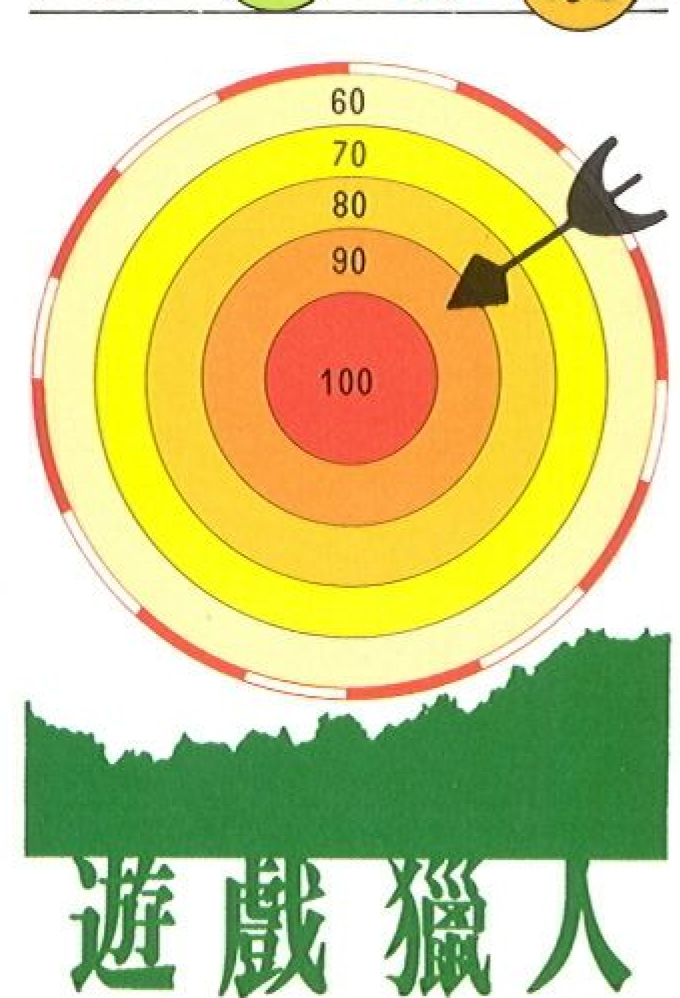
銀河飛將Ⅳ是一個極高水準的作品，它所立下的里程碑，在往後的一年中，恐怕還是許多遊戲所望塵莫及的，是一款值得強力推薦的好遊戲！



群英會審 VER 2.0

COW BOY	CYBER	DRAGON
 精緻的畫風、流暢的操作介面，加上豐富有趣的生動內容；匠心獨運、貼心設計，讓玩者愛不釋手。唯一在原文說明書上的簡介略顯陋略。	 更眞實的電影場景，更豐富的劇情，更互動的遊戲任務；銀河飛將Ⅳ不但擊落了任何其它的對手，更將直擊你心，也為遊戲世界立下了一道新的里程碑。	 ORIGIN 最新推出的超級大作，以充沛經費所製作出的眞人實景拍攝場景，與一般歐美電影的水準已經相差無幾，而遊戲中的聲光效果及分叉劇情，更是當今遊戲界中難以比擬的，也奠立了其不朽之地位。

群英靶場







銀河英雄傳說Ⅳ



●出版公司／微波軟體

■本文作者／米　　克

原本筆者打算寫完了〈銀英Ⅲ SP〉的評論後，可以拿稿費去買整套的『銀河英雄傳說』的小說回來看，瞭解一下楊威利與萊因哈特的故事；沒想到每本薄薄的小說都要一百二十圓左右，全套加起來比稿費還要多，所以筆者只好再繼續寫〈銀河英雄傳說Ⅳ EX〉（以下簡稱〈銀英Ⅳ〉）的評論，彌補透支的部份了。



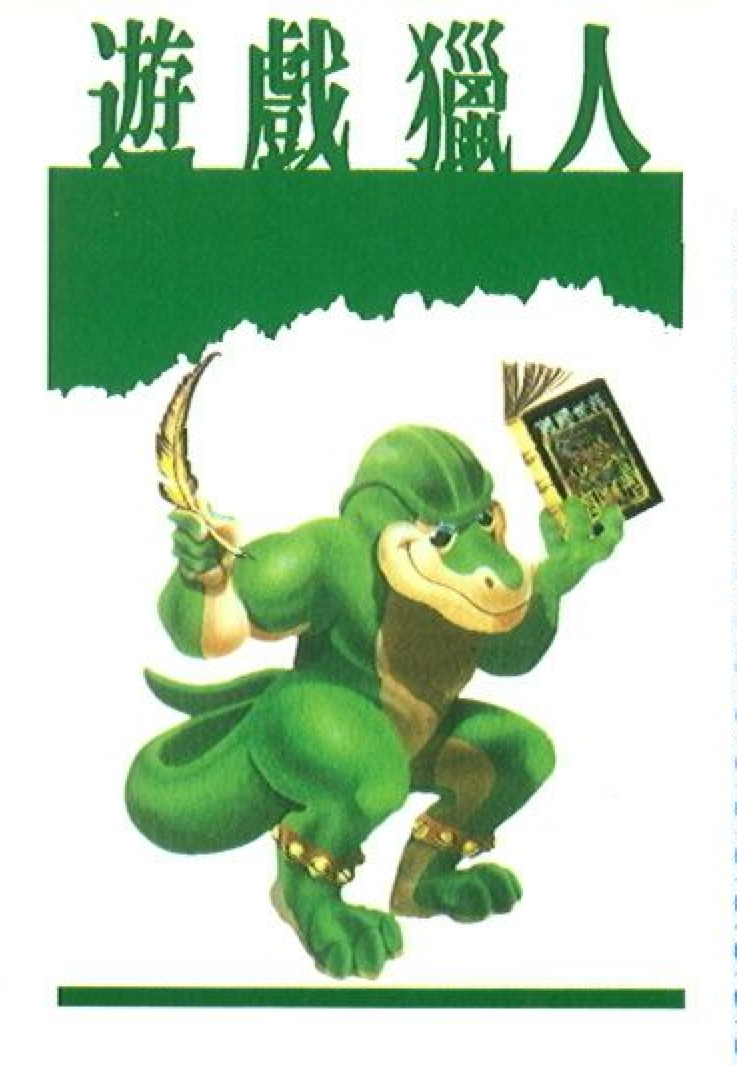
筆者在讀完小說後，也深深地被其中的人物所吸引著，所以對〈銀英Ⅳ〉的推出也抱持很大的希望，想自己來試試伊謝爾倫要塞攻略戰的滋味。不過在安裝完遊戲、準備進入後，發生的問題卻使得筆者的幻想破滅了。不論筆者如何嘗試，甚至重新安裝，螢幕上卻始終只有出現〝CD-ROM driver not found〞的錯誤訊息。這種相容性的問題是個人問題，筆者原本不打算提出來，但是聽說 BBS 上的一些玩家也有相同的困擾，所以希望發行公司能趕緊提供修正版來解決這個問題。對於花了 800 圓購買遊戲的玩家而言，遊戲連進入都無法進入，比什麼嚴重的 bug 都更令人不能接受，因爲這表示自己的錢全白花了。所以老話一句，希望國內的公司能徹底作好除錯的工作，千萬別因爲趕出片，把公司的名聲都趕壞了。還好筆者最後得到高人的幫助，解決了這個問題，否則您就看不到這篇評論了。（編者註：據編者與微波軟體連絡後，該公司表示這是因爲第一批出貨時有些會有相容性問題，經過該公司修正之後，目前在市面上的軟體應該都不會再發生此問題了，所以玩者可安心購買使用）。

現在就切入主題吧！〈銀英Ⅳ〉是一套架構在田中芳樹的小說『銀河英雄傳說』上的戰略遊戲。故事的背景是發生在宇宙曆八世紀末，由舊銀河帝國與自由行星同盟的『亞斯提會戰』揭開序幕。玩家可以選擇扮演帝國或同盟的任一名少將級以上的人員，爲自己的和國家的前途而戰。不過由於這個限制，玩家在前兩個劇本都不能扮演『不敗的魔術師』楊威利，因爲當時他的官階只是准將。



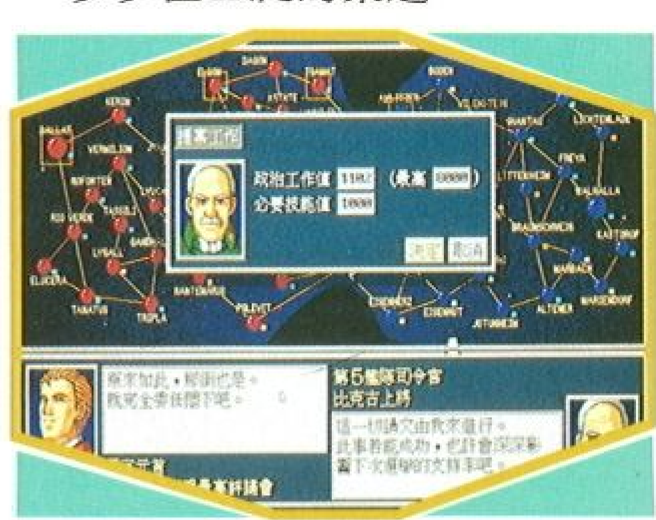
由戲的進行方式是由以執行軍事、人事、和星系管理整體規劃的戰略模式，及以進行艦隊對決與星系爭奪爲主的戰術模式所組成。一個戰術回合爲六小時，超過 12 個回合則會先回到戰略模式下，這個規則和〈銀英Ⅲ SP〉沒有多大的差別，但是戰略模式下以九十天爲一期來編列預算的規則，和三代以三十天爲一期的方式，可有很大的不同；在三代中揮霍慣了的玩家，在四代裡可要省著點花喔！雖然四代加入了可以向費沙自治領貸款的功能，但是每期的利息爲百分之十；藉由這種放高利貸的方式，

遊戲獵人



難怪費沙會成為宇宙間最強的經濟體。

四代與三代最大的不同點，在於戰略模式的功能加強及『提案制度』。玩家除了可以決定預算分配外，也可以決定艦隊的組成和參謀指派，或是行星的防禦基地、駐留基地和兵工廠的建設，比起三代眞是豐富了許多；不過只有在你的職權範圍內的選項才能由你決定，否則就必須藉由『提案』來讓上面的人決定是否採納你的建議，要是你的階級和職務愈低，提案被駁回的機會也愈大。這種提案制度可以讓習慣在三代中掌握全局的玩家，體會一步步往上爬的樂趣。



筆者在經過試驗後，覺得遊戲對判斷是否接受提案的 AI 設計得還算不錯。對於無關痛癢的人事提案，只要你的階級在上將以上，大多都會被核准；但是對於花費龐大的基地和兵工廠的興建提案，則大多不會通過，這種作法可以避免玩家濫用提案，把國家的錢都花光了。到了預算吃緊的時候，作戰計劃也會遭到駁回，以節省經費開支；甚至連筆者的功績已經成為『制服組』的第三人了，提案進攻帝國領土，一樣慘遭駁回的命運。



對於提案一再被駁回可能會使玩家失去耐性，所以遊戲也提供了兩個變通之道，一個是特殊的『提案工作』，另一個則是乾脆發動政變自己當老闆，這樣就沒有人可以打消你的提案了。特殊的『提案工作』和一般提案的最大不同點，在於玩家所扮演的角色政治工作值達到 1000 點以上，才能執行『提案工作』；不過一旦執行後，該回合所提出的普通提案大多都會通過。這種設計有好有壞，像筆者就曾經利用『提案工作』，一個回合內就把國家的預算全花光了，導致一年多的時間，軍部都沒有足夠的錢進行對外征討和對內的建設。幸好其他的人員都不會利用『提案工作』，否則每個人都來亂搞一通，遊戲也甭玩了。

發動政變則是本遊戲的另一個特色，如果想要一個人掌握國家大權，發動政變是最佳的途徑。不過筆者發現一般的將領政治工作值要達到 8000 點需要等非常久的時間，不如把奧貝斯坦、霍克、格林希爾等長『反骨』的人找來幫自己策劃政變還比較快。如果玩家自己不發動政變，遊戲也會按照小說情節，自行安排政變的發生。政變還有一個相當有趣的地方，就是在敵國政變後失勢的一方，可能會有將領流落到玩家的國度擔任客卿，像筆者在玩自由行星同盟的時候，吉爾菲艾斯和瓦列就曾跑來投靠。



隨著遊戲的進行，筆者發現〈銀英Ⅳ〉在許多地方都力求忠於原著，像伊謝爾倫要塞的防禦力高達五萬五千點，已經不是『難攻不落』可以形容的；如果不按照小說情節，派先寇布進入其中突擊，大概也沒有其他方法可以用了。類似這種設計對讀過原著的人而言，的確相當有親切感；但是對沒讀過原著的玩家而言，會構成遊戲進行上的困擾。雖然在事件上的設計（如叛變、地球教的刺殺），都與小說很相近，但是可惜的是，部份人物的官階似乎都不太正確。



在戰略模式下，四代比較明顯的改變，還有星系的增加和幕僚功能的強化。四代的星系共有五十八個，比起三代的三、四十個要多出許多，而一些在小說中非常出名的星系（如達貢星系），也都增列在其中。由於版圖的擴大與經濟因素的限制，玩家再也不能像以往一樣，只花六個月到一年的時間，就把宇宙掌握在手中。幕僚功能的強化方面，每一支艦隊都可配屬五名幕僚人員，大大地提升對司令官的輔佐功能；有興趣的玩家，不妨把費雪、先寇布、波布蘭等人找來，自

己也來組一支『楊艦隊』。

雖然本遊戲在戰略模式下有相當多的特點，但是也有一個不小的問題，就是程序太複雜和浪費時間了。以發動戰爭爲例，得先提案出兵地點，批准後才能再提案出擊的艦隊；在敵人突然發動攻擊的時候，根本就緩不濟急。而運輸艦隊的取消或轉向，手續也不比艦隊出擊簡單多少，有時要修正運輸艦隊的目的地，就得花上好一段時間。雖然提案制度的設計相當少見，但是到了中期以後玩家會發現除了戰鬥外，時間大多浪費在打消別人的提案及促銷自己的提案上。還有，由於經濟因素的限制，如果玩家不能速戰速決的話，敵我雙方將會因爲經費耗盡，而使戰況陷入膠著的狀態；雖然這個設計滿眞實的，但是無形中也使遊戲的進行速度拖長了許多，玩家可能要花不少時間來等經費累積充足。



接著讓我們來看看〈銀英Ⅳ〉的戰術模式。基本上，四代的戰術模式與三代並沒有多大的差別，不過玩家只能指揮自己所扮演的將領所率領之艦隊，其餘的艦隊則由電腦操控。不過戰術模式的 AI 不高，電腦所控制的艦隊幾乎都不索敵，而敵人都已經出現在眼前了，也不會立即開火，還在一直遂行先前所指派的任務，實在令人爲之氣結；最『低能』（套用萊因哈特的說法）的是，艦隊在戰鬥的時候常常在敵人的面前回轉，把自己最薄弱的部份露出來讓人瞄準，所以要擊潰敵人比三代容易多了。戰術模式唯一值得稱許的地方，是在選擇自動攻擊的時候，所獲得的戰果都相當不錯，可以讓人放心地把攻擊的目標交給電腦決定。

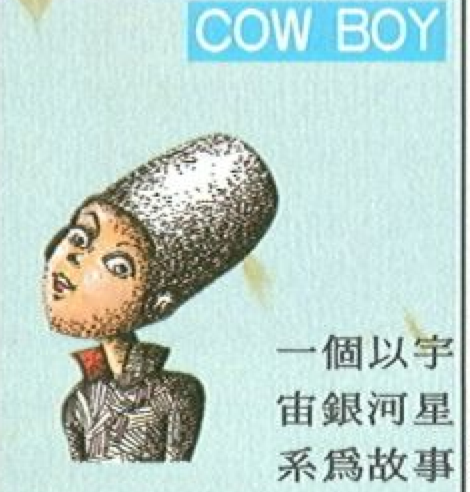


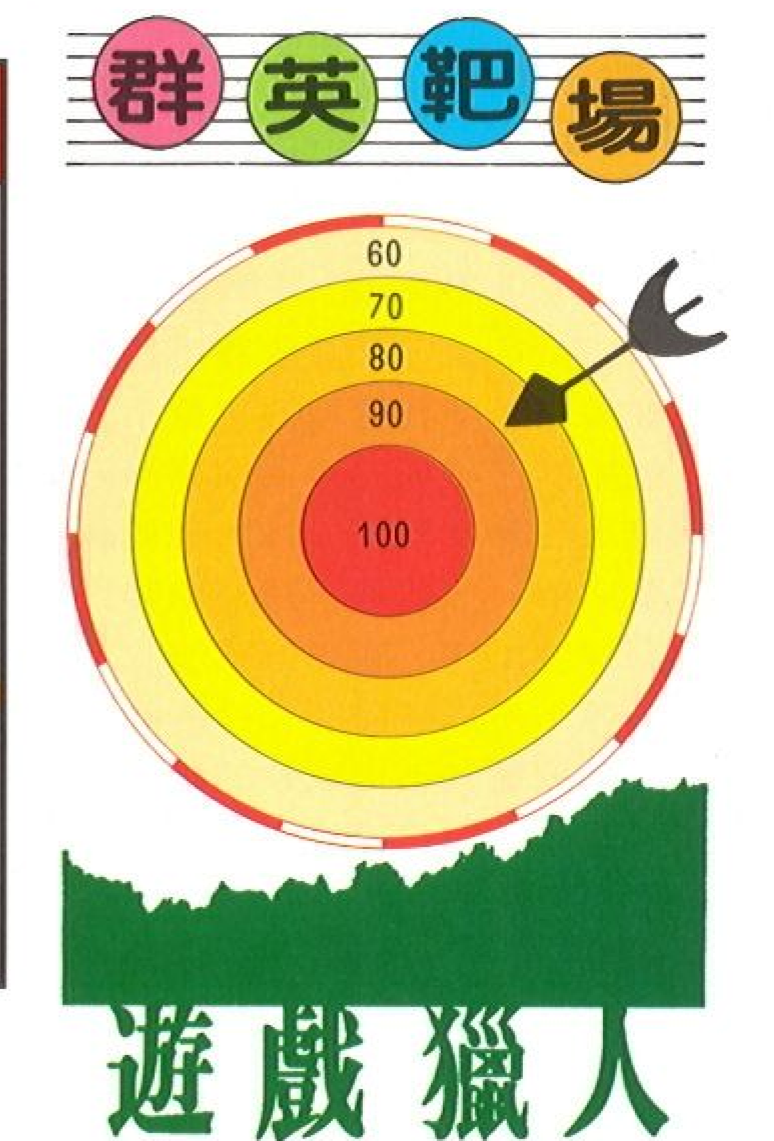
當筆者完成了整個遊戲後，突然覺得〈銀英Ⅳ〉似乎不能歸類爲單純的戰略遊戲；或許稱它爲『戰略養成』還比較適當吧？因爲從一開始，玩家就只能選定和操縱一個人物，然後必須藉由戰鬥或其他方式來提升主角的經驗值（功績）、能力和職位，這和一般的養成遊戲非常類似；而破關之後的動畫，更把主角參加的每一場戰役、官階的晉升和其他的大事都一一列出，這令筆者聯想到了〈美少女夢工場〉。這種設計對玩膩日式戰略遊戲的玩家而言，也是一種新的體驗。

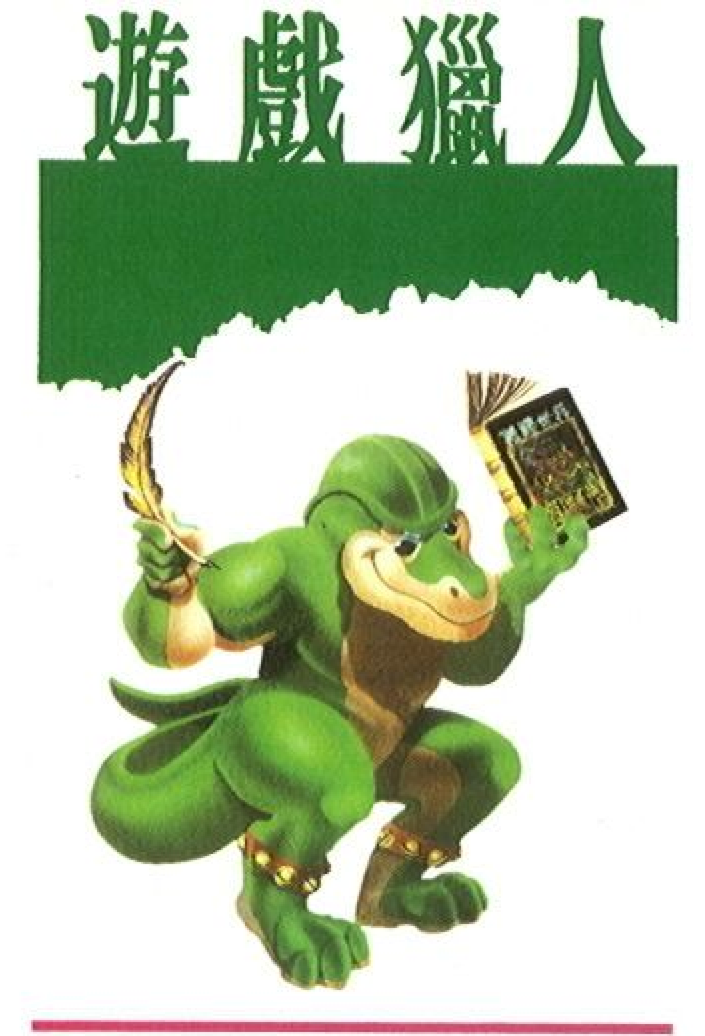


除了一開始的 bug 和一些小缺點外，〈銀英Ⅳ〉的表現可以說是相當不錯。雖然畫面有些單調，但是以戰略遊戲的水準而言，算是中上程度了。音樂和音效的表現則相當好，除了曲目衆多、支支動聽外，還可以直接用 CD 播放。整個遊戲最可惜的地方，是對沒讀過原著的玩家而言，可能會比較缺乏吸引力，而且在遊戲進行的過程中，可能會有一些阻礙。對於有興趣的玩家，筆者誠心推薦您，有空的話不妨讀讀原著；透過作者筆下的楊威利，你可能會看到一個不同的世界喲！

群英會審 VER 2.0

COW BOY	CYBER	DRAGON
 一個以宇宙銀河星系爲故事背景的策略遊戲，充份表現軍事、人事的執行力及管理規劃；而在戰鬥上的調配、運作可說是匠心獨運的設計。	 銀英ⅣEX的設計相當縝密，許多微小的細節也都沒有輕忽，提案制度的加入，讓整體結構更具完備，玩家不只要注重攻防，在平時還要有計劃性的做建設工作。	以名小說改編而成的系列名作，比起上一代具有更加詳盡的設定，內容也頗忠於原著，而人物功績的提升，則使遊戲更添加了相當的可玩性。







●出版公司／第三波

■本文作者／劉稼禹

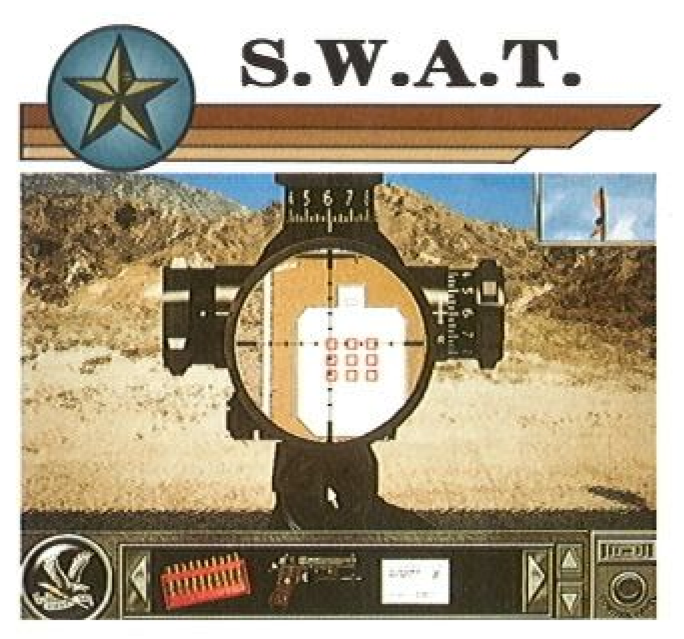
前陣子報載，美國富豪杜邦涉嫌謀殺，在警方將其暖氣供應切斷後，因受不了酷寒而跑出來自行動手修理，於是正好被警務人員依法逮補。從外電上的資料看來，以如此機智的手法誘使有重武器的杜邦出來伏法而不傷一兵一足，正是機動特勤組的傑作。

S.W.A.T.



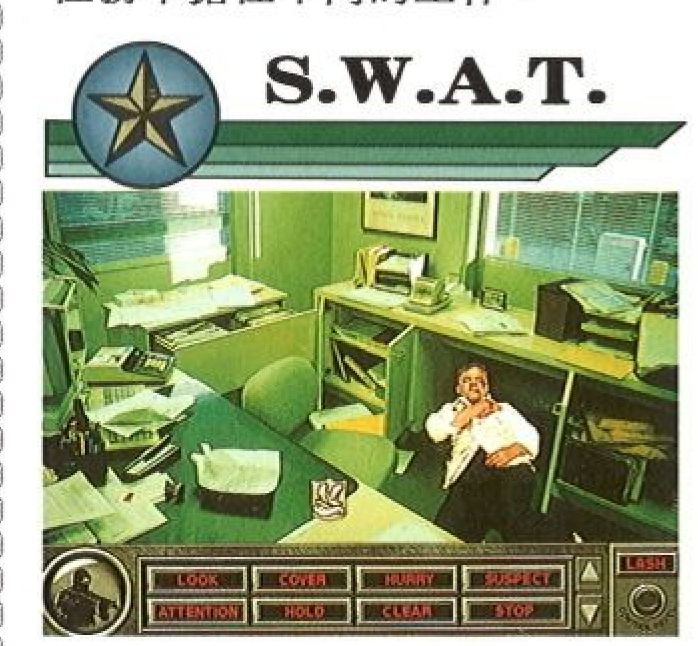
所謂的機動特勤組，簡稱爲SWAT（ Special Weapons And Tactics ，又譯霹靂小組），在美國是隸屬於警政單位下的一個編制，其成員全由服務滿五年以上的警察轉任。由於他們經常要處理一些普通警員無法勝任的高難度工作，如防爆或解救人質等等，所以好體能和冷靜的判斷力便成爲其不可或缺的必要條件。如果對自己槍法有信心的人，還可以經過考核而成爲 SWAT 的狙擊手，在緊急的任務中擔任舉足輕重的掩護工作。像這樣一個刺激又極具吸引力的警政單位，自然很容易就成爲Sierra警察故事系列所感興趣的對象。於是，當警察故事的設計者換人之後，最新的警察故五代也順理成章地在風格上進行大幅度的轉變，而製作出今日這個逼眞寫實的同名作品「 SWAT 」。在「 SWAT」中，玩者所要扮演的正是一位被夥伴們暱稱爲 PUP 的新手，並且在陪他一起出任務的過程裡，了解到 SWAT 隊員平時所擔任的工作是多麼地危險和重要，繼而體會出警務人員的可敬可佩之處，爲身爲活老百姓的我們，好好地進行了一次警民同心的機會教育。

S.W.A.T.



在遊戲的一開始，剛到洛杉磯警局報到的 PUP ，在聽完長官 Rooker 的訓話後，便會留在隊上待命準備隨時出動。於等待進一步命令的空檔中， PUP 可善用時間到四處去走走，例如在簡報室裡看數名資深警官的訪談錄以學到不少在出勤時該注意的秘訣事項，同時也可在黑板上看到一些戰術移動的技巧或名詞術語的解釋等等。或者， PUP 也可到警察學校去練習打靶或聽取SWAT專用武器及配備的簡介。還有一個特別的靶場，是專門給狙擊手練射來福槍用的，並且於第一次出勤完畢後，會不定期的舉辦射擊資格檢定，一旦通過，便能得到狙擊手的身份，於特殊任務中擔任不同的工作。

S.W.A.T.



當然本遊戲最刺激的地方，還是在出勤面對歹徒的部分。但實際上遊戲中的任務不多，只有三個而已。第一個任務是處理神經質老太婆的亂開槍事件，第二個任務是處理某倉庫弱智員工被一名歹徒劫持的事件。這兩者，玩者所扮演的都是特勤組的組員，得完全依小組長的命令行事，所以難度也較低。而第三個任務則是三名攜帶重武器的搶匪入侵某商務公司，且負責人也被困在裡面。但在這個任務中，玩者可扮演小組長下達命令調度另外的四名組員，或是以狙擊手的身份在高處負責掩護（一旦歹徒用武器威脅人質，便可權衡輕重開槍以確保人質安全）。

雖然在四片光碟裡只放了三個任務，看來似乎太少了點，但是每個任務都有數種不同的完成

方法，並不會讓人覺得枯躁乏味。雖說第一個任務最爲簡單，但是其變化也最多，大致上可用四種方法來完成。例如在行動中，若由玩者所控制的 PUP 稍有遲疑，那個神經質的老太婆就可能隨時衝出來把你幹掉！基本上，SWAT 的組員雖然個個都配有重武器，但是「不能亂開槍濫傷無辜」卻是最重要的行動準則。所以說，萬一遇到不得不開槍、或是被長官授意開槍時打傷了人，回警局後便得由檢調單位來評估開槍的正當性，如果被判有罪，就會被立刻踢出警隊；反之，則可復職並視功蹟獲頒奬章。

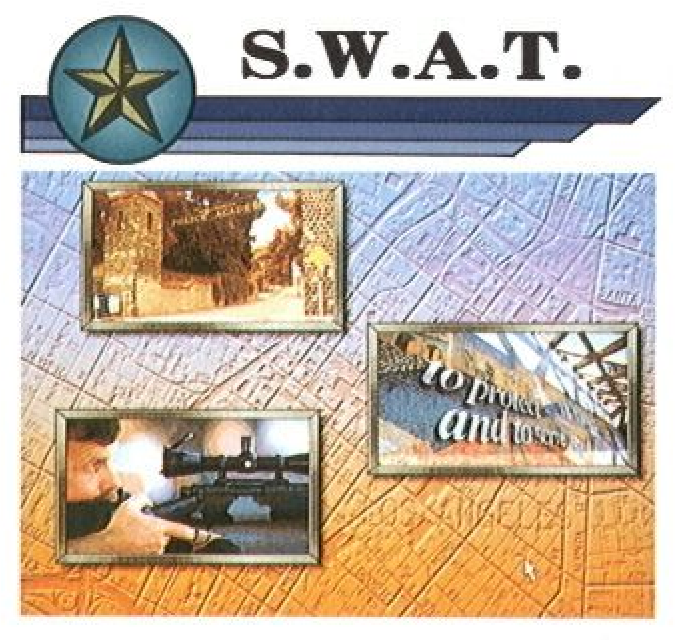
S.W.A.T.



筆者認爲，SWAT 這個遊戲是SIERRA 這一波以眞人拍攝的作品中，影像合成效果做的最好的。它的內容絕大部分是影片，而玩者所做的事則是在關鍵的時間點或位置點上，指揮 PUP 動作—所以就形式上看來，它應該是屬於互動電影式的遊戲。同時，在遊戲中玩者也眞的有很多選擇的機會—當然，除非你遵循SWAT小組的團隊精神和守則，否則被歹徒打死是很合理（又很活該）的事—這也說明了眞正的SWAT小組，平時所從事的是一件多危險辛苦的工作。不過，有點要先聲明的是，SWAT 這個遊戲雖然還蠻好玩的，但是其全程語音沒有字幕，所以奉勸英聽太差的人還是不要冒然嚐試（或者趕快去找攻略來看吧！）。除了語音上的問題外，另一個使本遊戲難度提高的部分是「打手語」。呃…由於敵人可能就在附近，而組員的行動範圍也可能分佈的很廣遠，所以 SWAT 隊員用手勢來溝通是有其必要的。這也是遊戲中另一個務求眞實的地方。還好可用的手勢並不多，總共才八種而已；如果眞的不行，就使用通訊器來變通吧！但通訊器要用得好還是一門學問，不然隨時都會被 Rooker 痛罵一頓。更甚者，若做出什麼蠢事，還會被其他組員趕出現場，送回警校去坐冷板凳！

對喜歡警察題材、有耐心、具備英聽能力的玩者來說，SW-AT 是個相當好玩的遊戲。不過它在光碟上的程式配置不太好，例如在第一個任務時若一下子就死了（也就是〝因公殉職〞）而重玩的話，就得經常抽換第一、二片碟片。並且，也可能因爲玩者並不熟悉 SWAT 的行動及操作模式，而必須嚐試非常多次的錯誤直到抓狂爲止。不過以這個遊戲的操作模式來看，它並不太適合被單純的以動作遊戲視之（除打靶外，要射擊的機會並不多），因爲它所著重的是要玩者思考下一步該怎麼反應、要以什麼戰術移動前進、或是配合隊友做出互相掩護的動作—這種遊戲方式筆者認爲還蠻有趣蠻有特色的—不過也因此使得本遊戲蠻硬的，可能讓新手根本就玩不動它。

S.W.A.T.



遊戲中眞人與影像的合成部分不是沒有瑕疵，例如從光影的位置和方向等便可看出破綻；但這不是遊戲的重點，所以筆者不予苛求，並覺得其在整體的搭配上做的還算不錯。同時，遊戲中也仍有 BUG 存在，所幸不甚嚴重。不過，若英文太差的人，若無功略之助，必定會在其中受到很大的挫折，這是有意一試的玩者該事先考慮到的。

群英會審 VER 2.0

COW BOY



以眞人演出的冒險遊戲，在聲光效果上表現得相當出色，謎題部份以警察機智辦案爲背景，體驗一下爲人保母的艱辛；唯一，英文能力不是很好的玩家會辛苦些！

CYBER

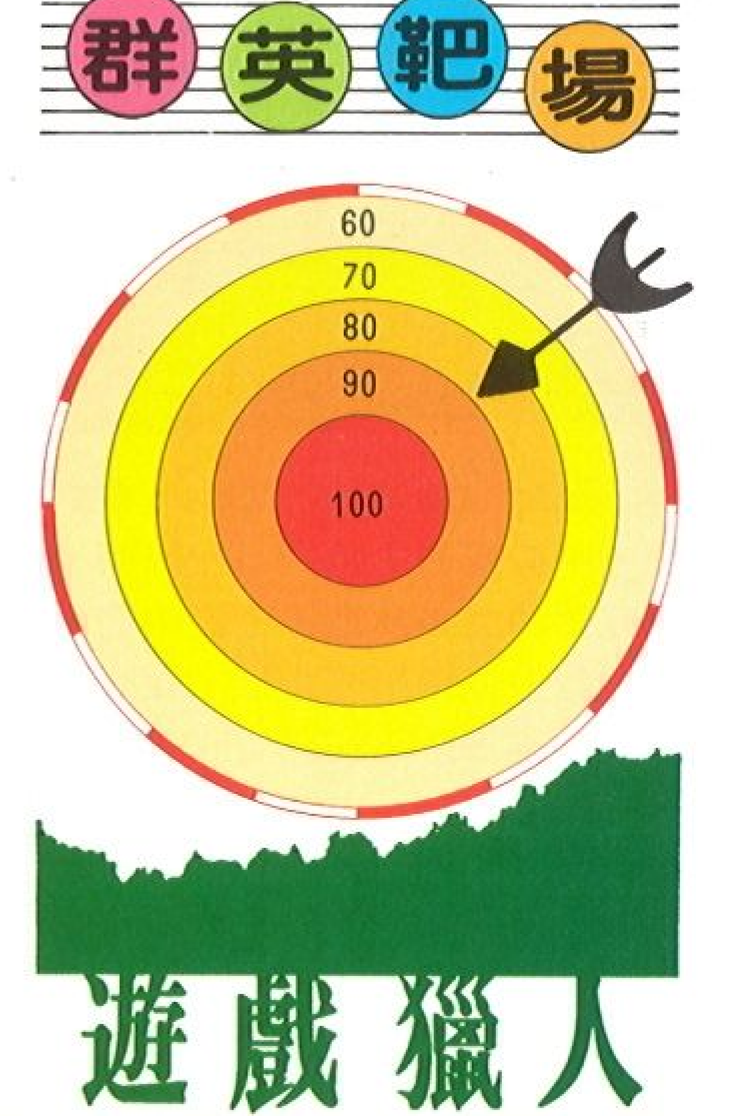


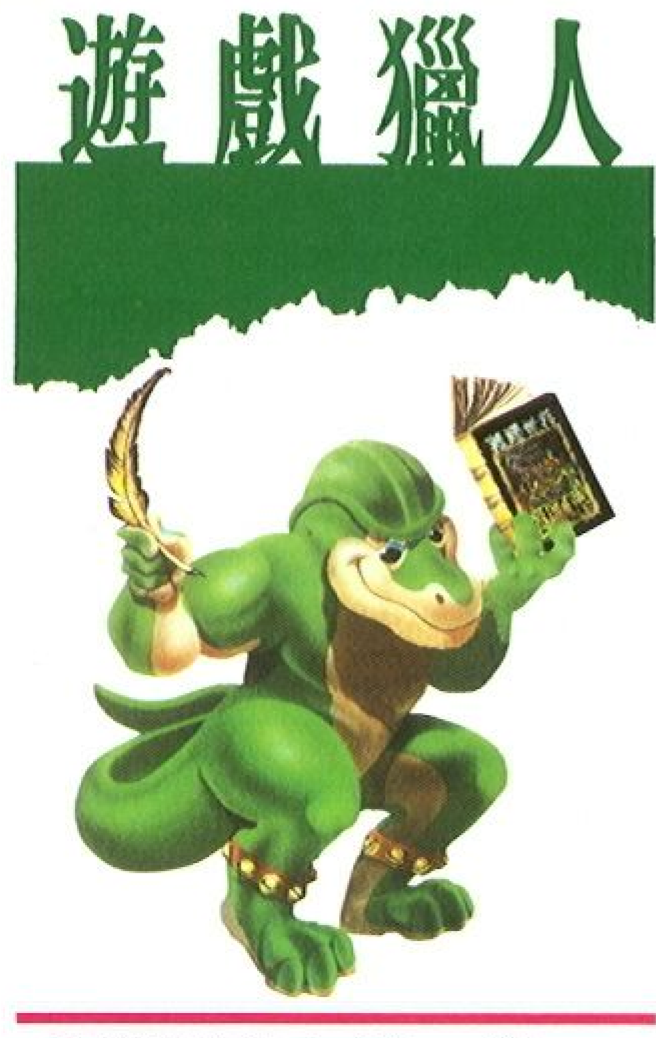
全程語音的錄製及眞人實景的拍攝，讓遊戲更具眞實感，而程式的設計也將實際的狀況模擬進遊戲中；讓衆玩家對機動特勤組的任務更能身感其受。

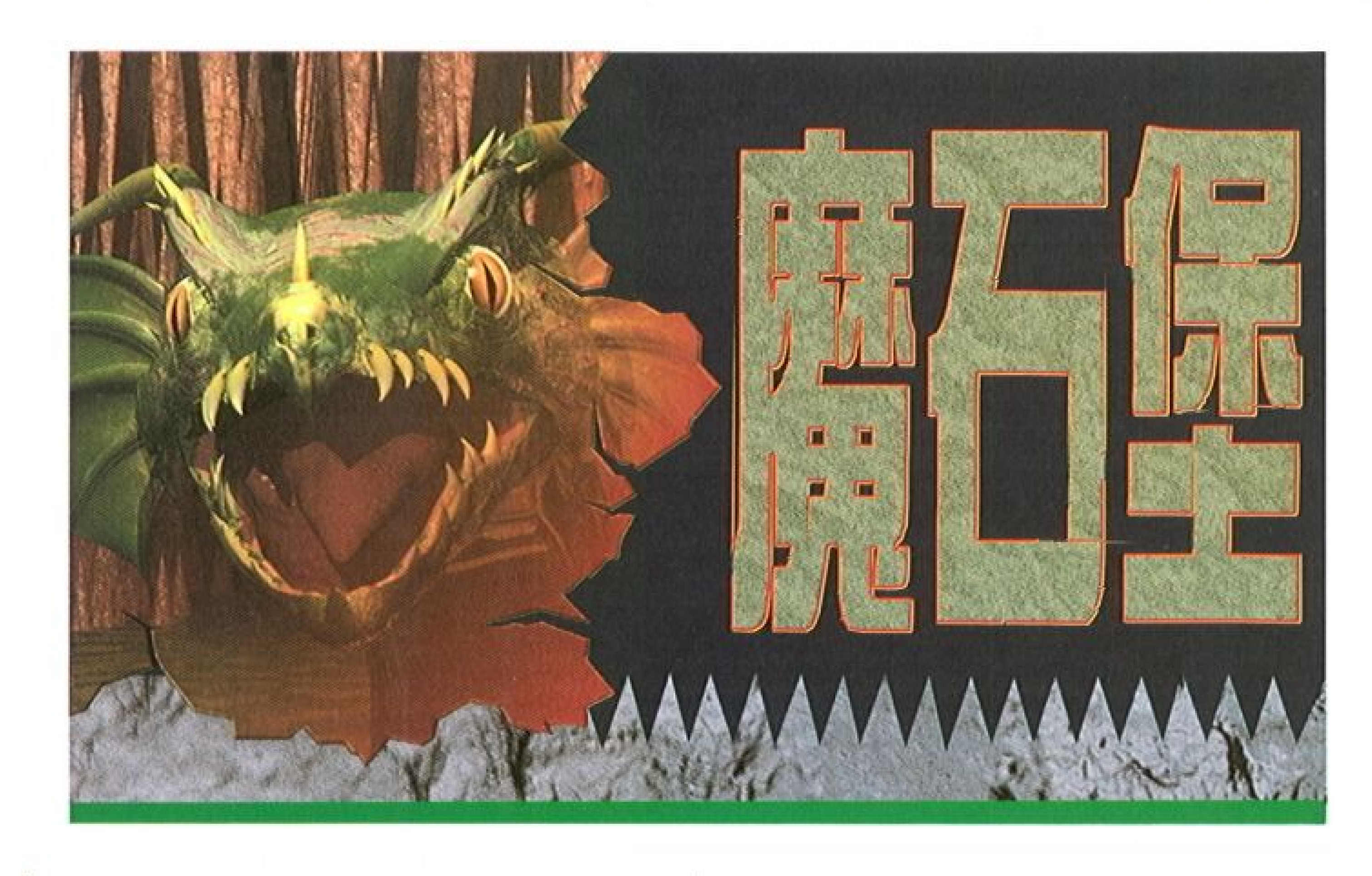
DRAGON

SIERRA 的警察故事系列之最新作品，玩者將扮演美國 SWAT 之新手，在一連串的任務中瞭解警察的艱辛。雖然聲光效果不錯，但是因爲是全程語音且無字幕，對於一般英文並不強的玩家而言，可能有點不易上手。

群英靶場







魔石堡

●出版公司／松　崗

■本文作者／Knight

經過多年的等待之後，Interplay終於推出了魔石堡（Stonekeep），故事的內容主要是敘述主角所居住的魔石堡忽然遭遇惡靈的入侵，除了主角Drake在危急的時候被一神祕人物救走之外，全堡的人無一倖免。十年之後，主角再度回到故居，此時大地女神Threa突然出現在主角的面前，要求主角幫助她，接著她將主角的靈魂與肉體分離，帶著主角的靈魂進入魔石堡。此部份的片頭介紹是採用眞人演出搭配電腦繪圖背景，以全螢幕的方式播出，效果相當不錯。



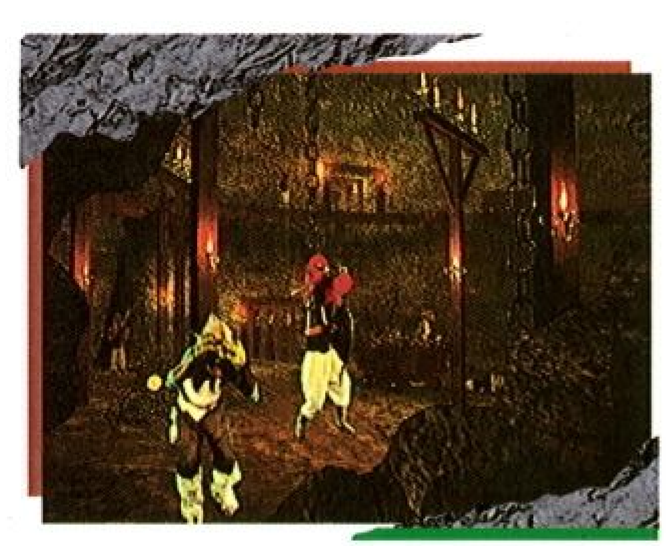
遊戲一開始時，Threa會對玩者所扮演的主角做一些說明，並且帶領主角前進，不過咱們的女神能力似乎不怎麼樣，在Ruins of Stonekeep 1st Level遇到魔王時，一下子就被封印起來，留下主角一人孤身奮戰，幸好魔王很仁慈（或者是說他比較自大）的留下主角一條狗命，使得主角有機會能夠繼續在魔石堡內探險，想辦法找到其他隊員並得到他們的幫助，解決魔王，拯救魔石堡。



在探險的旅途中，由於Threa並沒有給玩者任何的裝備，因此，玩者首先必須找到武器及防具，以抵抗魔石堡內的各種怪物，不過我們的主角一開始的各項武器技能均爲零，因此，必須不斷的鍛鍊才能提高自己的技能，以發揮各項武器的最大功效。

主角本身除了不斷的殺敵之外，在旅途中尙可以找到一本神奇的魔法書，有了這本書，玩者才可以看到主角的屬性、魔法符號、發現的線索、物品名稱與走過區域的地圖，同時玩者如果在探險途中，認爲有特別需要注意的地點或事情，還可以自行在書上寫下說明。而玩者在魔石堡內部所撿拾到的武器攻擊力及防具防禦力等，也需要依靠此本魔法書來辨識，藉此確定隊員們的裝備是否需要更換。

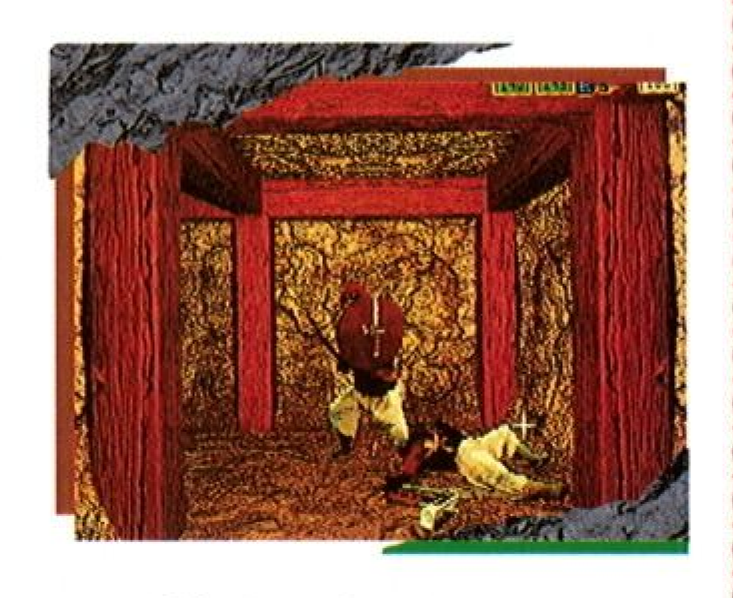
在RPG中，除了利用武器戰鬥之外，魔法亦是不可或缺的一環，在魔石堡內，除了要找到代表各項魔法的符號之外，尙必須找到魔杖，將魔法符號記錄在魔杖上，才能施展出各項魔法，當魔杖的法力用完之後，就必須依賴分佈在魔石堡內各處的魔法環（Mana Circle）來補充法力。各項魔法符號均是記錄在捲軸上，但是這些捲軸多半要經過戰鬥之後才能獲得，而且部份符號的意義不明，還需各位玩者去找出他們所代表的魔法，才能將該項魔法順利施展出來。



在探險的途中，主角還可以找到同伴來幫助主角解救魔石堡，玩者的隊伍中最多可以容納四位隊員，不過玩者僅能操縱主角一人，這樣也比較像是RPG，玩者應該是無法控制隊伍中其他成員的一切行爲；而且在戰鬥時也不會因爲要控制的隊員太多，因此而亂了手腳。當有第五個隊員要加入隊伍時，某個隊員就會離開，但是他也不會一聲不響的就離去，遊戲會提供一段對話說明；同時在探險途中，他們亦會提供一些建議或是抱怨，主角與

隊員之間的互動關係亦表現的相當不錯。

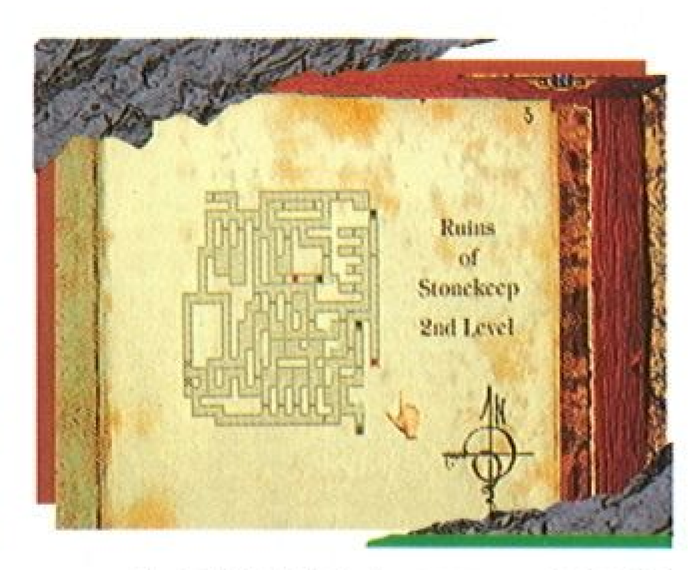
與傳統的 3D RPG 比較，當各位玩者第一次進入遊戲中時，可以發現整個遊戲是以全螢幕畫面的方式進行，改進了以往遊戲畫面中視窗畫面只佔一部份的情形。整個螢幕畫面僅有一個游標，而這個游標會依情況化成手掌或是眼睛，以提示玩者該處是否有物品可以拾起或是可供閱讀的文件；若有需要，則還可以魔鏡來瞭解主角或是 NPC 的裝備及 HP 狀況，或者是打開魔法捲軸，看看目前所擁有的物品狀況。雖然魔法捲軸所能存放的物品數目及重量並沒有限制，但是因爲只有顯示一欄的關係，如果物品太多的話，找起來就比較麻煩。



近年來拜光碟機普及的影響，使得越來越多的遊戲以光碟片作爲儲存的媒介，本遊戲亦是採用光碟片作爲儲存的媒介，因此，遊戲中亦有全程的語音搭配，如果自認英文程度不夠，玩者還可以打開旁白視窗，同時遊戲亦採用了 3D 音效，使得玩者可以清楚的聽到怪物逐漸逼近或遠離的聲音。除此之外，遊戲中不論是腳步聲、敵人的哀嚎聲以及其他的音效亦都有相當的水準。至於背景音樂方面，由於筆者是以音源器發聲，所以認爲此部份滿能配合遊戲的發展，不過當筆者改用 SB AWE32 時，也有一定的水準表現。

雖然遊戲是採用 320 × 200 × 256 色的模式，不過美工的表現亦值得鼓掌，整個遊戲中雖然僅有 25 種怪物，但是每一種怪物在不同的情況之下均有其相對應的造型，例如三爪怪獸到攻擊時，玩者甚至可以確確實實看到他們觸角被砍下來的情況；當怪物受到攻擊之後，因此而倒退或抱頭掩面的情形亦會在遊戲中出現。不過片頭動畫的人物，顏色方面有斑點產生，破壞了整體的畫面感覺。

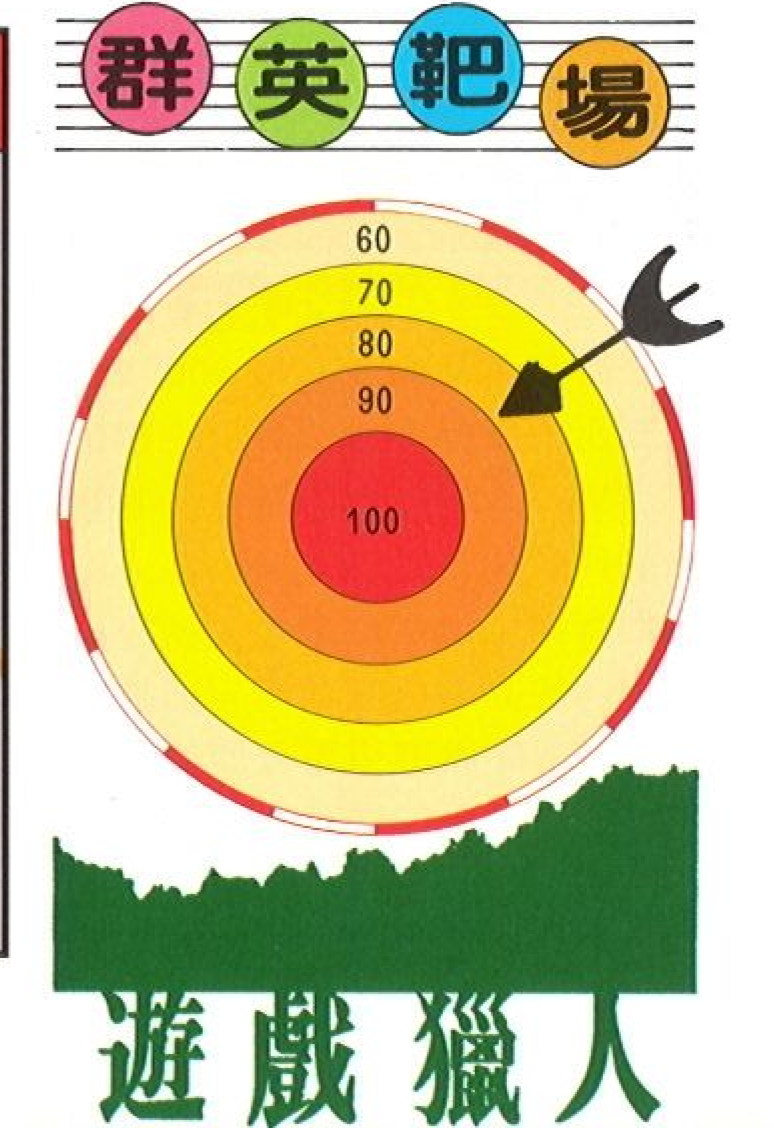
對於整個遊戲而言，筆者個人認爲最需要改進的便是 AI 的部份，遊戲中的怪物因爲都有一定的活動範圍，因此，在大部分的情況下，玩者只需移動到某一個定點，他們便不會繼續追殺玩者的隊伍，此時玩者只需不斷的用遠程或是投射性武器攻擊，便可以解決大部分的怪物。或許這才是讓遊戲能夠繼續下去的唯一辦法，玩者如果是直接和怪物面對面展開肉搏戰，那麼很快的便要重新再來一次了。因此，筆者目前最常用的作戰方法便是邊站邊退，等到怪物固定在原處不動之後，就開始用投射性武器攻擊他們，不過由於某些怪物有盾牌可以擋下隊伍的遠程攻擊，此法便會失去效用，只能直接與他們肉搏戰，等到快打不過時，再找個門，退到門後，他們便不會追過來了，然後再利用治療法術療傷，療傷完畢後再繼續戰鬥，或者這是程式設計者所留下的過關技巧吧！

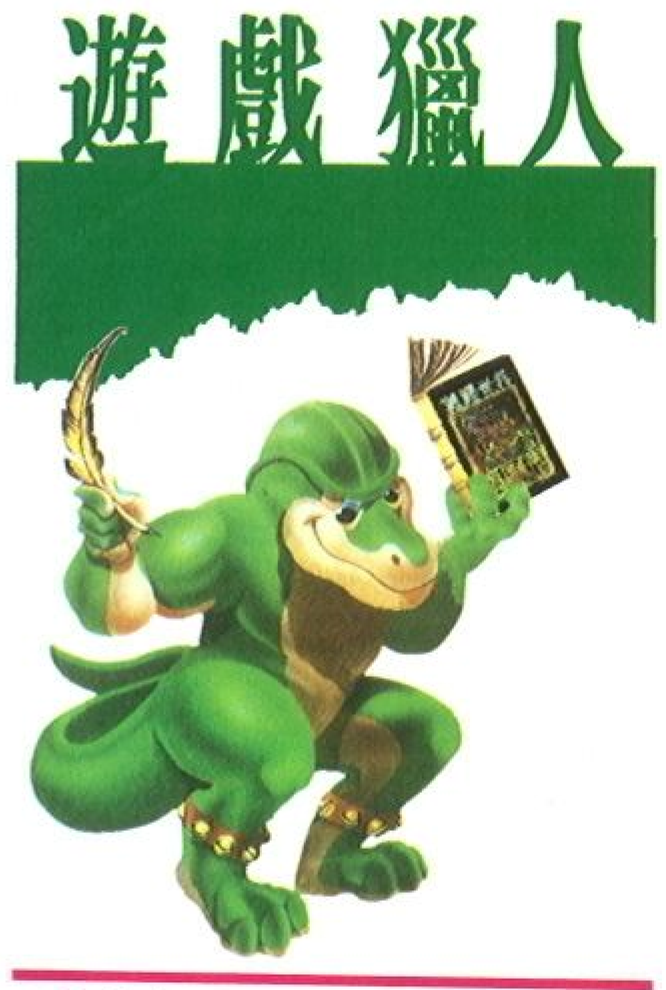


在最近市面上 RPG 類型的遊戲越來越少的情況下，魔石堡的出現，應該可以滿足許多的 RPG 迷，至於其中的精華到底在哪裡？就必須靠各位玩者細細的品味。

群英會審 VER 2.0

COW BOY	CYBER	DRAGON
完整的劇情架構，加上精緻的繪圖背景，整體感覺相當不錯！在探險旅途中，可發現設計者貼心的巧思。包括人物屬性、琳瑯滿目的法術效果、細緻的地形顯示圖，都歷歷在目，無不表現出遊戲的優點。	 遊戲提供了全程語音及 3D 音效，讓玩家更易溶入遊戲之中，而且遊戲中伙伴間的互動也設計的很貼切；美工的部份也值得讚許，整體而言算是個值得一試的好 GAME。	以第一人稱表現的 3D RPG，在聲光效果上表現得相當優秀，整體介面也設計得還不錯，只是在怪物的 AI 判別上略爲薄弱了些，使得遊戲性上的表現有些瑕疵。







印地大賽車2

●出版公司／第三波

■本文作者／陳俊弘

印地大賽車這個系列的作品，迄今總共推出了三部。最早的處女作品為「INDIANAPOLIS 500」（國內軟世曾賣過，不過筆者忘了其譯名），這時還在EGA 16色的時代；接下來是VGA 256色的「印地大賽車」（INDYCAR RACING）。前兩部作品的成就極高，幾可算是賽車模擬遊戲的經典之作，而本文要介紹的「印地大賽車2」（INDYCAR RACING 2，以下簡稱印2），同樣的也擁有傲人的表現。

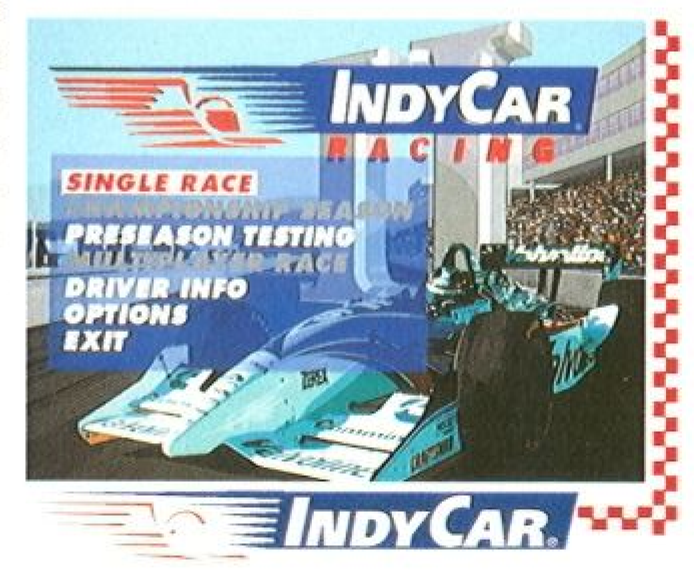


除了常見的320×200 256色顯示模式外，「印2」也提供了SVGA 256色的選擇。其實該製作公司PAPYROS早在「雲思頓賽車」這個遊戲中，就提供了相同的高解析度功能。但是可能由於3D繪圖引擎發展的尚未成熟，「雲思頓賽車」的高解析度模式，在一般較為入門級的PENTIUM上跑起來，還是不太能令人得到滿意的效果。這次在「印2」中，畫面的流暢度就感覺得到有提昇，只要在一台週邊不要太差的P級機器上，就可以把賽車場上風馳電掣的感覺給搬上螢幕。

「印2」並沒有像「驚爆賽車」SCREAMER一般，有著華麗的貼圖表現。不過在遊戲中所有的物件，都是使用3D多邊形（POLYGON）一個個構建起來的，再加上「印2」賽車的3D模型作得十分精緻，撇開在大型機台上所得來的印象，「印2」的圖形水準可說相當不錯。由於圖形是採用多邊型計算的方式，所以在遊戲中每部車各種角度的外型均可能出現，同時在撞車時車子本身亦會造成損害，在一次猛烈的衝撞後你還可以見到飛舞而破碎的擾流板、跑道上滾來滾去的輪胎等。不過在兩個物件交疊時，有些情況會造成物件不合理的穿越、或是多邊形的破碎，這是美中不足的地方。

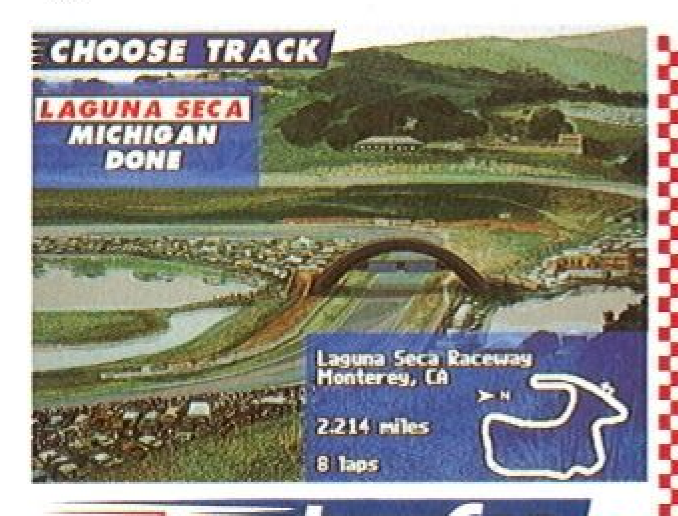


既然這是一個模擬性質的遊戲，自然在踩油門和旋轉方向盤之外，你還有其它的工作需要完成。延續前作的設定，除了車手之外，玩者還必須扮演維“修員的”工作。舉凡賽車的輪胎、油料、變速箱的齒輪比、擾流板的設定與調整等，都可以經由你的雙手，將賽車整理到你所認為的最佳比賽狀況。因為在真正的賽車過程中，環境的變數是相當大的，你必須依照比賽當時的天候、賽場的情況來調整車況。這些調整的依據取決於賽前一次次在跑道上的試跑，來找出最佳的組合。當然你也可以關掉這些瑣碎的細節不管，但是這樣可能就會喪失了不少模擬方程式賽車的樂趣。



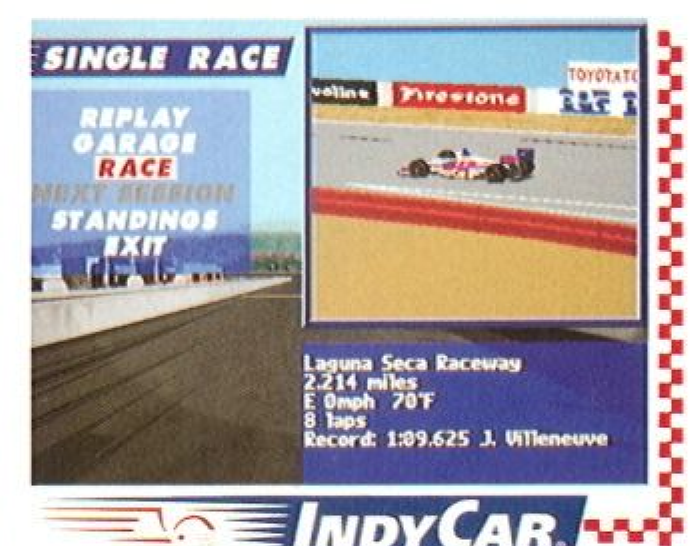
遊戲在操作上的彈性極大，玩者可以自由設定使用搖桿或是鍵盤來操作，如果高興的話你也可以搭配兩者來進行遊戲。不過在使用鍵盤操作時，對於方向盤的操作似乎是太遲鈍了些，並沒有表現出賽車方向盤同比例的靈敏性，同樣的缺點亦出現在前作中。要注意的是，別把大型電動中猛烈的擺尾動作給用到這個遊

戲來，不然的話，保證你還開沒到兩圈，就要把車子給開進維修區。



在「印２」中過彎的技巧是主要的成敗原因，在這部份除了你個人的操縱技術之外，週邊配備的好壞也是影響遊戲的因素之一。筆者的建議是，將排檔設爲自動，用鍵盤來控制油門的大小，然後使用一隻好一點的搖桿來負責方向，這樣的組合應該可以幫助你拿個不錯的成績。別妄想一開始就想使用手排檔來過關斬將，不過如果你有像 THRUSTMASTER FORMULAS 及 THRUSTMASTER T1這樣般夢幻的配備，那麼就另當別論了。（之所以夢幻，是因爲很貴…）

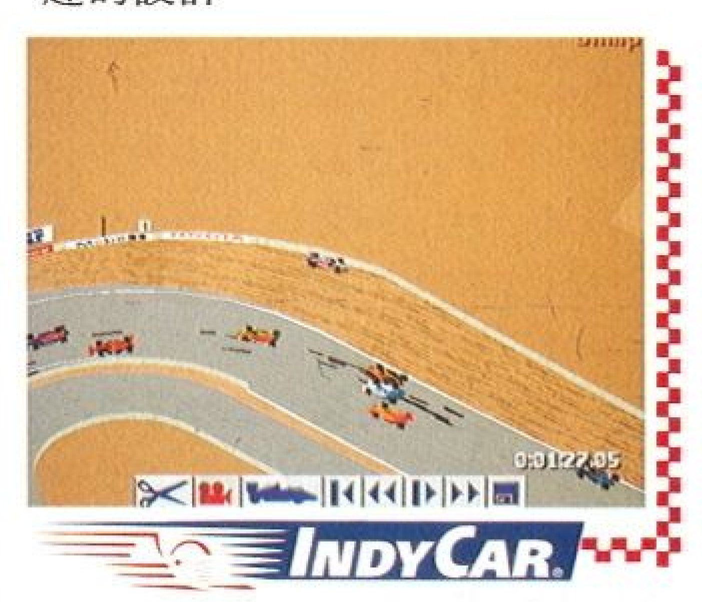
新手上陣保證是撞的滿頭包，進榜就更別想了。此時要詳加利用「印２」中提供的錄影功能，仔細觀看自己的糗態以及勝利者的技巧，以求獲得更進一步的經驗。「印２」在此項功能中提供了一個多角度的攝影機，玩者也可以自由選擇鏡頭跟隨的車輛、剪輯、並且儲存錄影資料。



比起前作只提供八個跑道，還需要玩者購買資料片來補強。「印２」這次提供了 15 個跑道來供玩者選擇，算是蠻豐富的。當然這些跑道都是依據眞實的賽道來構建，並且得到了賽車協會的認證。在 INDYCAR 賽程中的跑道看來平淡無奇，但是其中的變化可就大了。有的跑道有較大的傾斜面、有的有致命的髮夾彎、或者是窄跑道、或者是短跑道，每一場比賽，你都必須花心思去整理一個新的戰術才行。

比起遊戲的一代作品，「印２」在人工智慧的部份還眞是加強了不少。或許有人會說，賽車遊戲要人工智慧幹嘛，這樣的人在看過「印２」中賽車對手的表現之後可能就會改變看法了。在比賽中你的對手會跟你搶奪最佳的過彎位置、會把你逼到彎道的外緣、更會在狹隘的跑道中左移右晃阻礙你的前進。筆者在一代中最愛使用的賤招－大撞車法（將自車設爲無損壞模式，再造成群體車禍使敵手退場）也沒比較好用。增強的人工智慧使得遊戲的挑戰性變得更高，但相對的「恨得牙癢癢」時間也隨之延長了。

雖然遊戲中提供了 MODEM 及 NULL MODEM 連線的功能，但是筆者期待的網路連線在「印２」中還是沒有支援，想要多人上場較勁一番的玩者還是得再等一陣子了。除了一般遊戲的功能之外，在「印２」中還另有一個彩繪程式，讓玩者可以塗裝出自己所喜歡的花色在賽車上，再讓它在賽場上奔馳，算是項蠻有趣的設計。



雖然尙有一些小瑕疵待改進，但是「印２」的表現還是相當不錯的。總體而言，「印２」並不算是一個據突破性的產品，只能算是前作的〝加強版〞。不過這次交出來的這張成績單，應該是得到很好的成績才對。

群英會審 VER 2.0

COW BOY



「印地大賽車２」可說是再爲前作交出一張漂亮的成績單。高畫質解析及利用 3D 多邊形所架構的模型，顯得相當細緻。只是在操控上略顯不足，沒有人車合一的實感罷了！

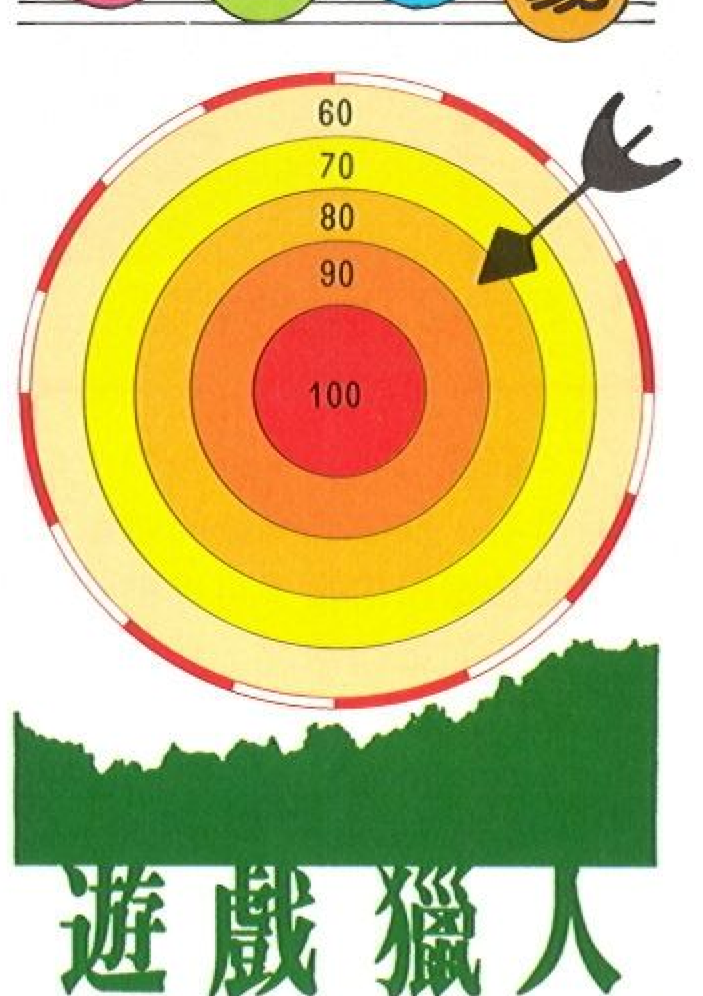
CYBER

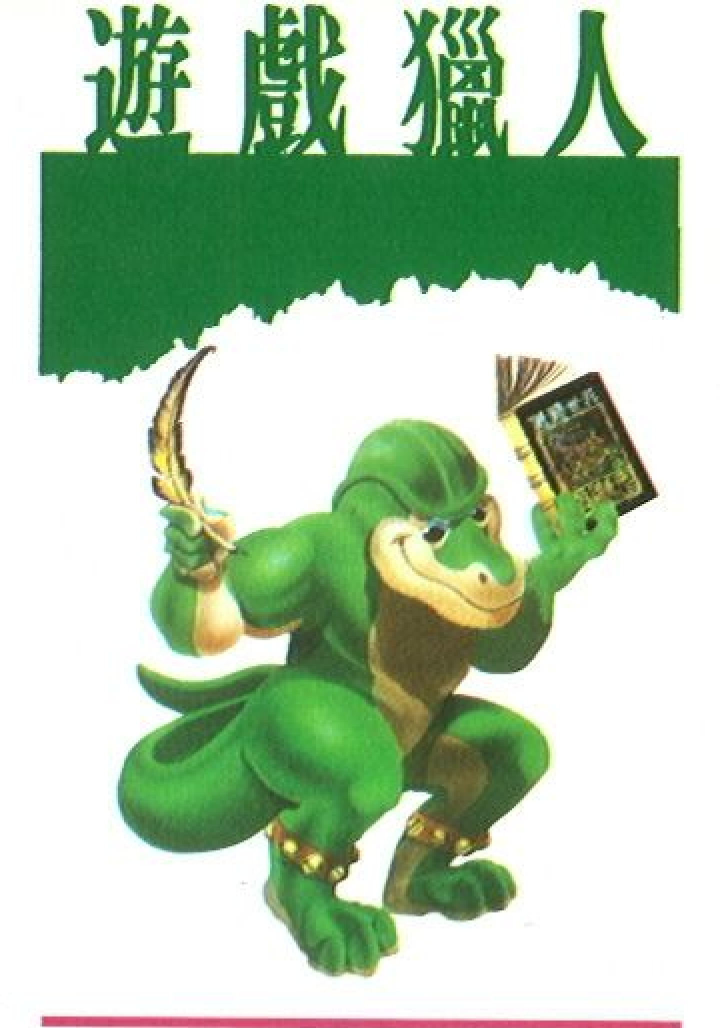


最逼眞的賽車模擬遊戲，玩家可依氣候、場地來調整車況，找尋最順手的搭配；雖然沒有燦爛絢麗的各式場景，但其精緻細膩的表現，卻是許多遊戲所不能比擬的。

DRAGON

印地大賽車系列的最新作品，以多邊形圖形來製作的畫面，具有相當不錯的效果，而模擬性也算有一定的眞實性，並有錄影功能來讓玩家回味自己的賽程，是項相當體貼的設計。



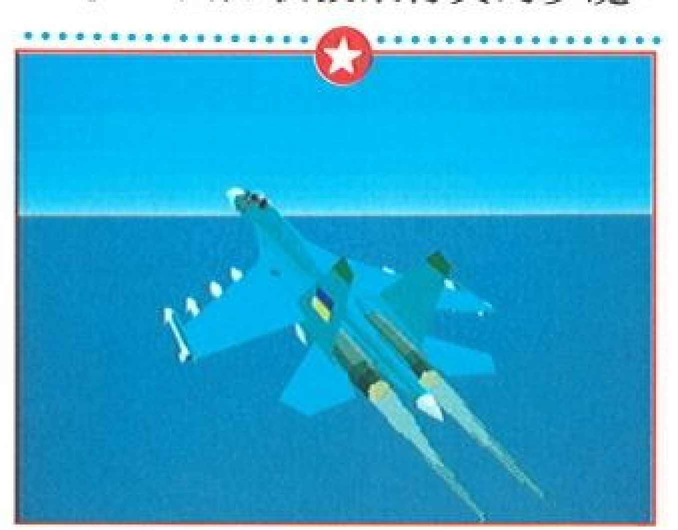




●出版公司／第三波

■本文作者／賴福鑫

SU- 27，北約給它的暱稱叫做「側擊者」，因爲它的曲技運動性能優於 F15，經常可以小轉彎施予側面攻擊，且其作戰半徑高達一千五百到兩千公里，火控雷達更可「掃瞄同時追蹤」，具備多目標接戰能力，被認爲是航空史上的傑作。由於其性能優異，且締造過許多新國際紀錄，被俄國空軍特技飛行隊選爲表演用的機種。今天，我們終於能在電腦上駕御這世界上最優秀的多功能戰機了，也就是 SU-27 FLANKER《蘇愷 27》－西方戰機飛行員的夢魇。



SU-27 尾部特寫

《蘇愷 27 》是以一個「任務編輯器」爲中心展開的遊戲，這個任務編輯器幾乎可以創造和模擬出任何戰鬥狀況，您可以在任務中指定任一單位執行密接支援、巡邏、地面偵察、戰鬥巡航、跑道攻擊、地面攻擊和船艦攻擊。遊戲中並預設了許多任務單元，包括可由玩者隨時接手的示範任務，可設定天氣、時間、自行掛載武器的訓練任務以及最棘手的戰鬥任務等。所有的任務都以烏克蘭南部的克里米亞爲時空背景展開，玩者可擔任單機之駕駛員或率領中隊出擊，或者擔任運籌帷幄的戰區指揮官，觀看整個戰役之進展。

在飛機本體部份，《蘇愷 27 》之飛行模組十分精確，模擬逼眞度亦無出其右者，諸如：雲層會出現在一定高度以下、不同高度之風速及氣壓亦不相同。飛行高度愈高，大氣壓力愈小、空氣密度愈低，飛行時所須的空速、攻角也就愈大。群山之間會有亂流產生、危急時甚至可以丟棄油箱和武器。另外，降落時機上的空氣煞車板、機尾的降落傘都會打開，飛行時不只襟翼（ lap ）會動，甚至連機翼前緣活動輔助板（ Slat ）的變化都詳細的呈現出來。種種細節都顧慮到了，說其爲當代最佳軍事飛行模擬器並不爲過。《蘇愷 27 》中模擬的武器系統相當精良，即使機上的雷達及電子光網系統雙雙失效，還是可以機載飛彈之導引頭進行瞄準鎖定，其精湛之性能，乃飛行模擬遊戲之首見。還有飛彈的發射也是本遊戲最講究之處，從離開機身、點火推進到拖著凝結尾在天空中畫出弧線、命中目標都結結實實的表現出來，極具可看性。測試版中多機交戰時會留下滿天凝結尾的問題，在正式版中也得到了解決。飛彈的凝結尾（白煙）會慢慢的消失在空中！而即便您的座機中彈，不得不跳傘時，《蘇愷 27 》也是第一套將彈射狀況完全模擬出來的遊戲，彈射時你可以清楚的看到噴著火燄的 K36DM 彈射座椅和機員一起從駕駛艙中彈射而出，然後彈射椅上的減速傘會張開，到了離地 1500 公尺左右彈射椅會與機員脫離，隨後機員拉開背上的降落傘，慢慢飄落地面。其畫面之精彩，令你不想跳也難！

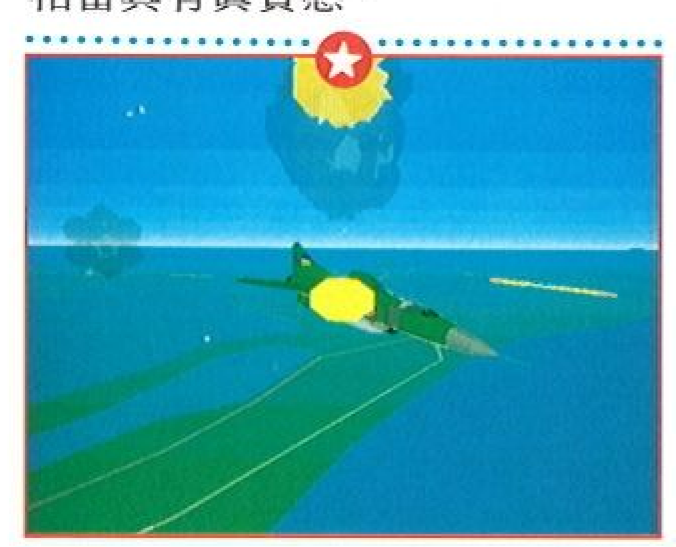


俄文顯示的儀表板

遊戲中，由於開的是俄式戰機，因此畫面上所有的度量單位都以公制顯示，還有機艙內完全以俄文顯示的儀表板、風格完全不一樣的抬頭顯示器，可能使一些熟悉西方戰機的飛行迷們必須重新適應。還好說明書中對每一

個儀表的解說非常之詳細。起飛之前好好的翻一翻吧！值得一提的是，說明書中各種空戰技巧描述的相當完備，各種武器的技術資料亦十分詳細，連同使用方式和攻擊技巧都寫得極為詳盡。可以當成一本真的空戰教練手册了。

另外，《蘇愷 27 》中地面單位之精緻細膩度，亦可說是冠絕群倫。尤其是船艦，不只是雷達會轉動，船上的艦砲和飛彈都會開火及發射的，您可別認為那是裝飾用的，要是靠得太近，它就轟您一炮、賞你一枚飛彈，太有意思啦！而且所有機艦的陰影效果都做的非常逼真，向陽面及背陽面會隨著日昇、日落以及時間的不同、觀點的改變而變化，相當具有真實感。



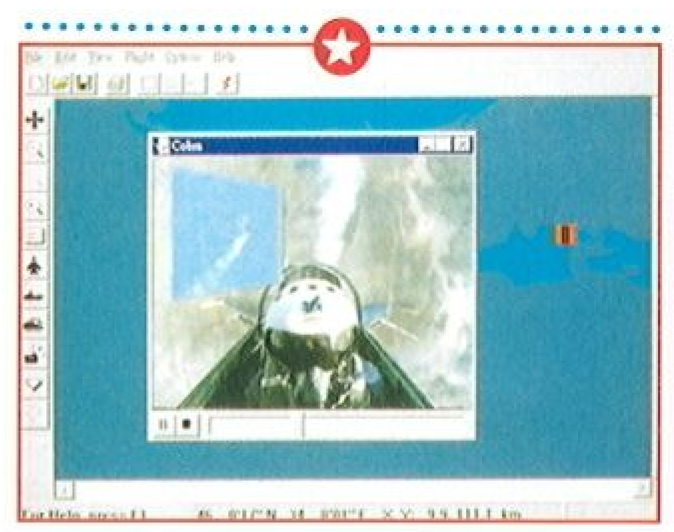
米格 23 中彈起火啦！

至於缺點方面， SU-27 雖然擁有 Zhuk-27 對空雷達，可同時追蹤掃描十個目標，攻擊兩個目標。可惜後者沒有真正模擬出來，多目標接戰時還是有些困難。另外，樸素的地形景觀和天空大概是整個遊戲最弱的部份，由於遊戲在 WIN 95 中限定使用 256 色模式，以及地面成像系統並不精良，使得這個「遊戲」的遊戲性不高。這也是大部份「軍事」飛行模擬遊戲的通病：只重精確性而忽略了視覺感受。再者，由於《蘇愷 27》是以Windows 95 為平台，在 486-33 、12MB 機器上的畫面更新率是每秒一格，慢得無法忍受。但換成 Pentium 133、16MB 之後，以中文 WIN 95 來跑則是異常順暢，效果好的不得了。遊戲的音效部份搭配 SB32 發出來的效果十分清晰鮮明，可惜遊戲中沒有任何音樂與語音效果，也是一大缺憾！另外在遊戲中有一個小 BUG，就是按 F1 無法呼叫出輔助說明畫面，肇因於遊戲呼叫的檔名與光碟中存放的檔名不符。還好 CWIN 95 夠聰明，會自動幫你找出這個檔來。



漂亮的港都夜景



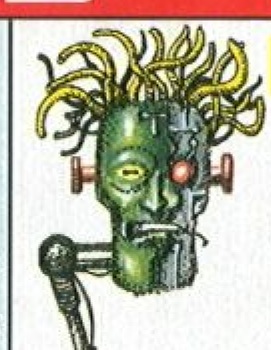


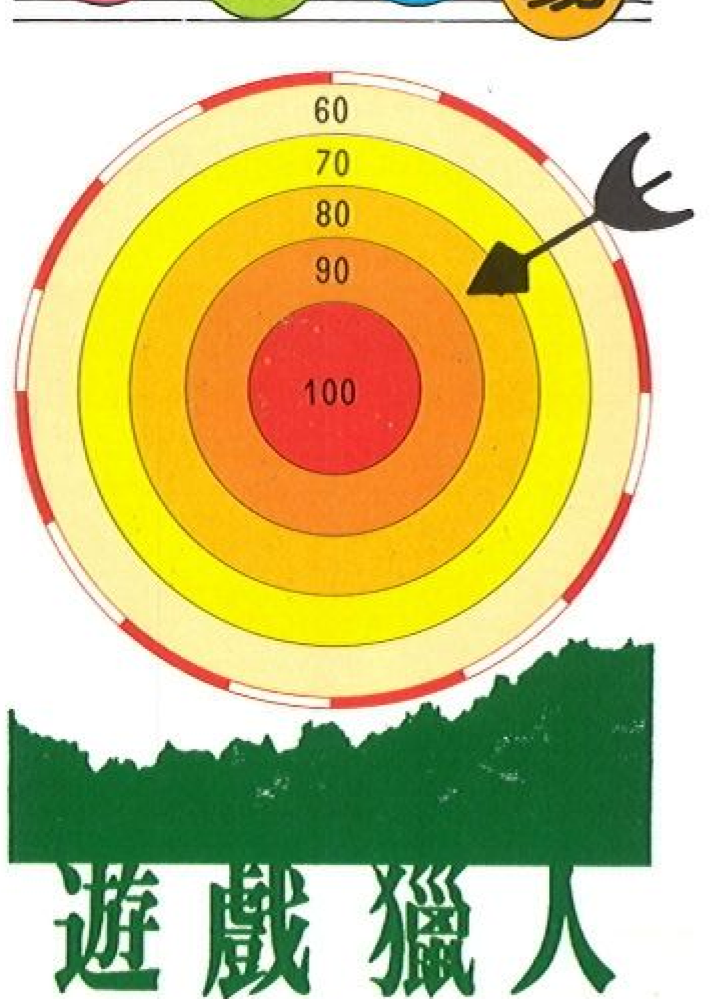
包加契夫響尾蛇特技影片

《蘇愷 27 》中特地收錄了五段 SU-27 的〝特異功能〞影片，由俄國飛行特技小組表演出「包加契夫響尾蛇」（ COBRA ）、「尾滑」（ Tail-Slide ）等超高難度動作，證明 SU-27 的優異性能。同樣的在遊戲中您也可以表現出攻角 105 度的響尾蛇動作，放心！ SU-27 絕對辦得到，說明書中甚至詳細教您應在多少高度、空速、引擎推力下完成每一步驟。當您使出一記漂亮的「包加契夫響尾蛇」動作，再由任務錄影器中觀看自己的英姿時，那種感覺眞是帥呆了！

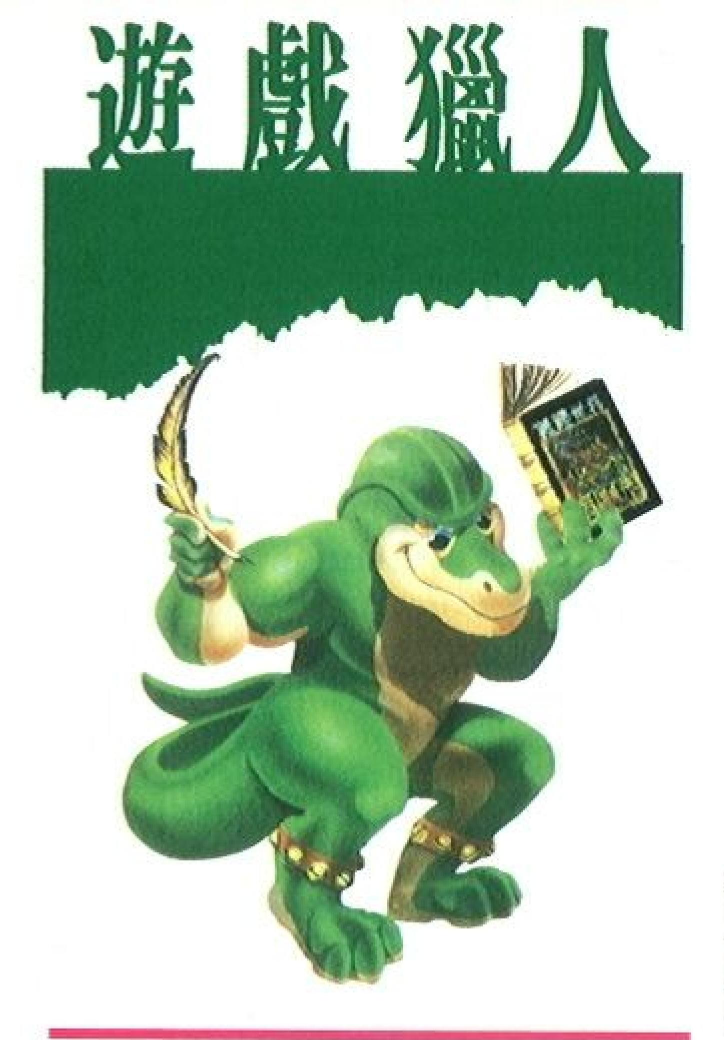
最後，想要一提的是，中文 WIN 95 的穩定性極佳，在整個遊戲執行期間沒有出現任何問題，連要求最嚴苛的模擬飛行遊戲都能勝任愉快了，您大可安心的使用它一飛吧！

群英會審 VER 2.0

COW BOY	CYBER	DRAGON
 模擬飛行遊戲，不外乎精緻細膩的戰鬥畫面和操作流暢的介面…這些，您都可在「 SU-27 」中看到。「任務編輯器」是一大特色，可讓玩家隨心所欲的發揮您的戰鬥能力。	 遊戲中的任務相當豐富多變，可以滿足各種不同胃口的玩家，這架俄式戰機的模擬度相當逼眞，不僅機體、裝備、武器的製作相當寫實，其而連駕駛時的風速、壓力、角度等也都一併納入了遊戲之中。	 模擬俄國著名的戰機 SU-27 之飛行模擬遊戲，雖然模擬眞實度相當高，不過在地形方面稍為簡陋了些，而在配備要求也較高。詳細的說明書及收錄的記錄片段則是本遊戲的另一特色。



遊戲獵人





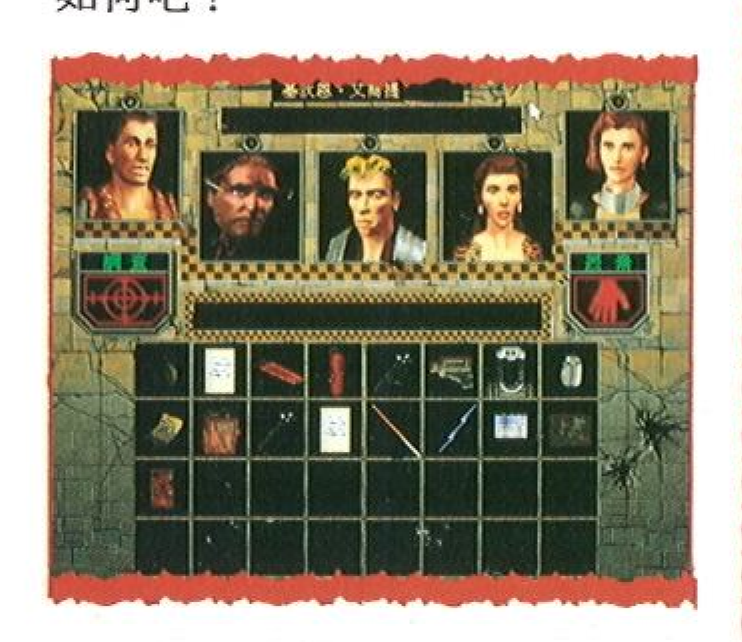
地獄之吼

●出版公司／松　崗

■本文作者／lucifer

「一場地獄之旅」

這個遊戲的副標題是：〝cyberpunk thriller〞，這個名稱和 cyberspace 第一次都是 WILLIAM GIBSON 敘述程式設計師對抗高壓統治政府的〝neuromancer〞科幻小說。所謂的 cyberpunk 用一句最簡短話來表示，就是〝high tech ,low life〞，先進的科學技術卻沒有給人類帶來光明的遠景；相反的，卻因科技的濫用而導致了犯罪橫行，貧富差距巨大，大企業或政府用高壓的科技統治人類社會，記憶中科幻遊戲雖然衆多，但是曾經打著 cyberpunk 的名號的遊戲並不多，似乎近年來只有一個名為 bloodnet 的遊戲，現在就讓我們看看這個難得打著 cyberpunk 旗號的遊戲表現如何吧！

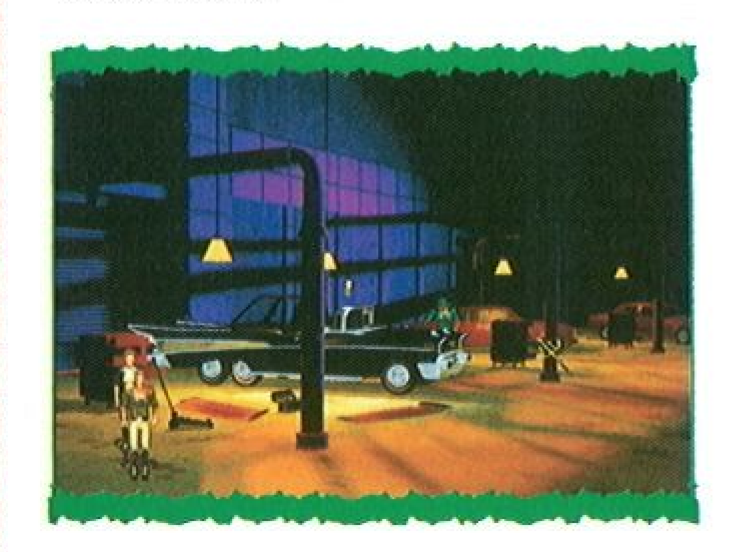


「但丁的神曲」

這個遊戲的故事內容可說是頗為具有娛樂性（不過遊戲進行之前對於遊戲當時時勢、背景並沒有多作介紹，讓玩者要融入頗為困難），大致的內容是敘述美國政府當權者藉由高科技的虛擬實境技術，和國防部、中情局的控制，讓全美國的人相信地獄和人界的通道已經打開，邪魔四出，政府則利用稱為「神之手」的組織來取締高科技的發展，不讓民間的科技有機會能夠識破這些內幕，玩者所扮演的主角則是原先「神之手」中的幹探，突然遭到政府的暗殺隊追殺，主角們必需找出為何自己突然成為政府的眼中釘的原因。既然這個遊戲中



有不少部分是以地獄為背景，自然裡面有不少的典故和暗喻，一開始男女主角投靠的程式設計師的名字就是 DANTE，也就是撰寫神曲的但丁，象徵由但丁帶著玩者開始一場地獄之旅，而遊戲中也有一個稱為 DEADLY SEVEN 的幫派，也就是前一陣子因為“火線追緝令”（SEVEN）而讓很多人耳熟能詳的以驕傲、貪食等七大死罪為首的幫派，裡面的許多地獄的景象都是融合了自古到今的各個傳說，像地獄的渡船人 CHARON、大魔王 BEELZEBUB、BELIAL 都是其來有自，像筆者一樣對這些傳說特別有興趣的玩者會對這些部分特別有興趣的。而整個遊戲中，隨著玩著的進度慢慢增加，很明顯的可以感覺出有著改編自 PHILIP K.DICK 的短篇小說“魔鬼總動員”的味道，對於未來由政府以高科技的手段來進行恐怖的統治，可說是讓玩者預先看到了一個讓人不寒而慄的景象。



「一團迷霧」

“地獄之吼”這個遊戲裡面有許多必需要解開的謎題，因為主角是原先「神之手」的幹探，所以對他們來說解開一些經過重新編碼的謎題是輕而易舉的事，但是對於不是專業情報人員的玩者來說，可以說是難如登天；舉個例子來說，玩者必需要在一段經過重新編碼的訊息中解出原先代表的意義，玩者能推斷出來這是一個把第一個字母編為一號，之後的每一個字母照著順序編為

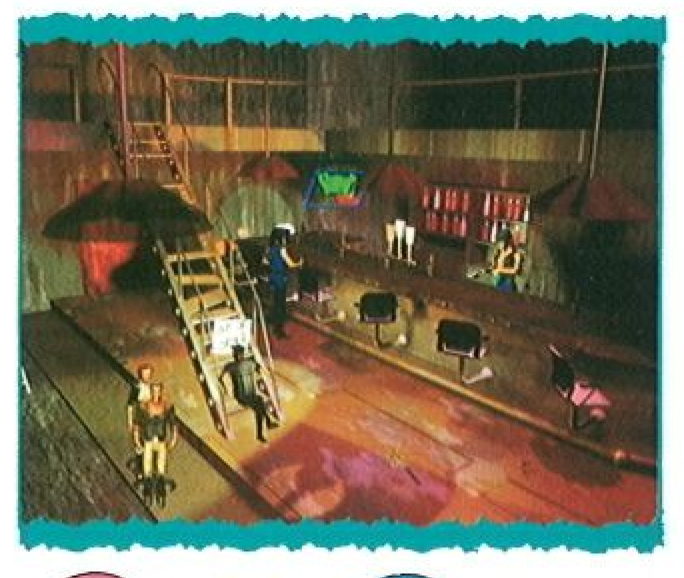
正一、負三等等的號碼的密碼系統就已經非常厲害了，更別說玩者還要考慮到英文中子音、母音的搭配來推斷出各種可能的組合來；最後再把範圍縮小到美國的各洲和其首府的名稱，最後再試圖湊出正確的答案來，如果有玩者可以解開這樣的謎題，除了先受小弟一拜之外，筆者覺得國安局可能會很需要你這種人才的。另外還有一個主要的劇情發展是靠著一個「神之手」幹部的電腦來進行的，這個部分的密碼更是神來之筆，這一部份是把通常是兩個字的組合將其每一個字的前兩個字母去掉，再把它們連在一起，玩者首先要判斷這是兩個什麼字連在一起，要從哪邊將它斷開，接下來還要設法找出答案來，唯一值得欣慰的事，就是這些謎題大部分都是遊戲中會出現的字，但是爲什麼要拿某個人的名字或是某個城市的名字來作這個檔案的密碼，遊戲中並沒有給玩者一個合邏輯的解釋！更詭異的是遊戲中最關鍵的一部份資料也在這部電腦裡面，而它的密碼是由幾個人所知道的一句拉丁句子所拼湊出來的，同樣的，爲什麼這個字要當作這個檔案的密碼，或是爲什麼玩者該知道要到這裡來使用這個密碼，同樣的也沒有合理的解釋（至少在中文版裡面看不出來），而許多密碼在中文化之後在這一個部分也是可以說是無解的，原先的解答是一個城市的名字 FOGGYBOTTOM，可是遊戲中已經把它翻作霧底市，同樣的一些人名也都翻成了中文，要從中文再回想出它的英文來，至少在沒有人提示的情況下，筆者認爲很難做到。另外其他部分的物品解謎也有許多地方要作“推理大跳躍”，舉例來說，中文翻作“夢幻粉”的物品，在沒有任何提示的情況下竟然要當作迷藥用（有人知道原因嗎？），這些沒有提示和設計不良、太過困難的謎題都讓這個遊戲的可玩度降低許多，不過，好戲還沒有完咧…



「地獄般的體驗」

讓這個遊戲名副其實的並不只有它的解謎部分而已，它的劇情部分就筆者猜測，“可能”原先它是想要作成自由度非常高的遊戲，讓玩者慢慢去探索每一個部分，不過它對於每一部份劇情之間的連結非常差，往往玩者作完了一件事之後，接下來就不知道要怎麼辦了，要作什麼事。例如劇情中有一段是某個人要求我們去帶一個超能力者和一個情感挖掘器回來，正確的作法是先把情感挖掘器交給她，請她改造了之後，再去完成一個任務，結束這一段的劇情；不過如果玩者把超能力者和情感挖掘器一起帶回來，劇情就會很“自然”的發展下去，而完全忽略了有關情感挖掘器的事情。

有一門稱爲〝human factor〞，人因工程的理論是專門在探討設計出來的產品合不合於人類使用的習慣，簡單的說也就是“順不順手，會不會造成傷害？”，「地獄之吼」這個遊戲很明顯的讓玩者感到非常的不便，也許以後 Take2 這家公司在推出任何產品的時候，都應該找夠多的試玩者來測試，這樣才能及早找出問題所在，免得讓玩者花錢找罪受，這樣就悔不當初了。

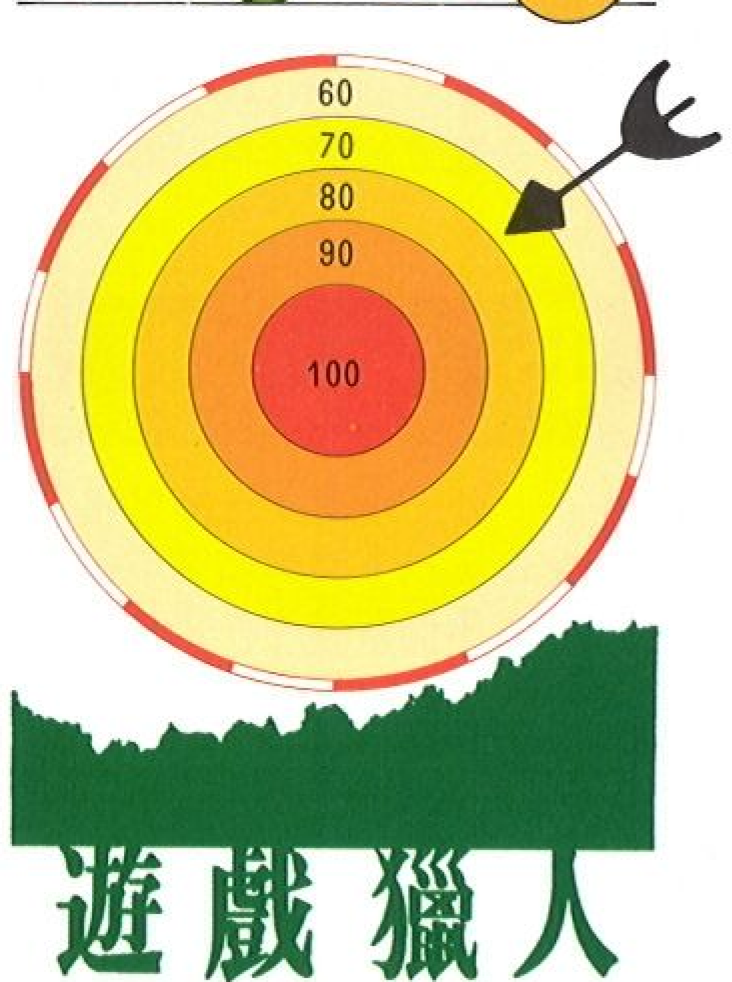


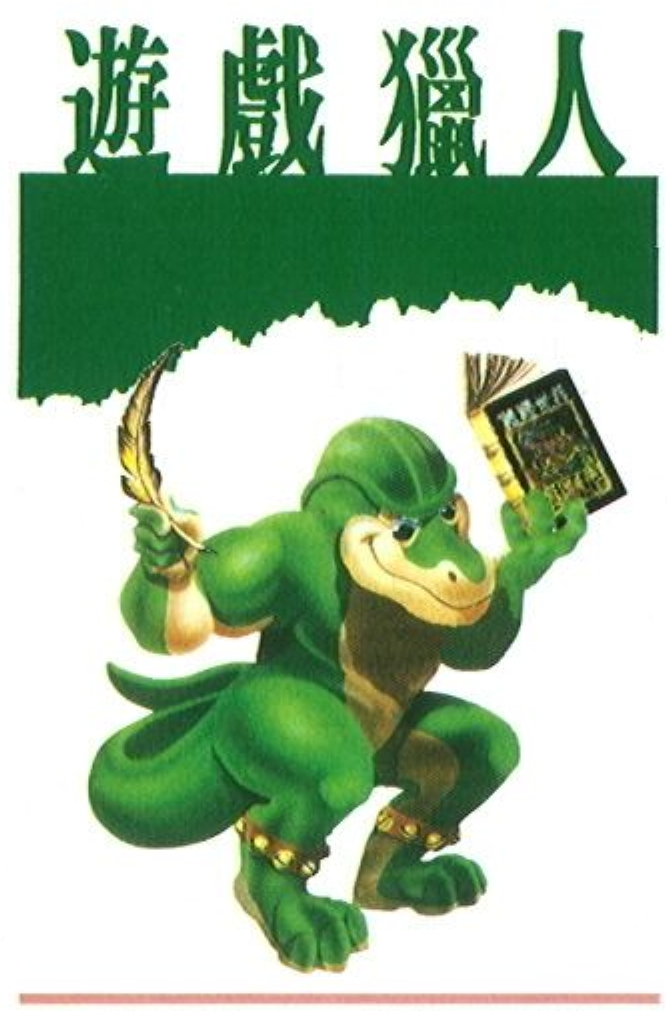
群英會審 VER 2.0





COW BOY	CYBER	DRAGON
此遊戲的故事內容頗具娛樂；但在劇情安排上及謎題佈局方面略顯不足，甚至玩者會不知不覺深陷其中，不知所措。	劇情的部份有些凌亂，導致玩家會有摸不著頭緒的感覺，而部份謎題的難度，稍嫌艱深，若能稍加改進，相信遊戲會更增娛樂性。	經過中文化之後推出的冒險遊戲，在畫面的表現上還算不錯，但謎題難度就難了許多，尤其是經中文化之後，很多地方都變得不甚合理，是本遊戲頗令人遺憾的一點。





●出版公司／憶弘國際

■本文作者／ RXZ





人爲財死

我們看到的許多策略遊戲當中，大多是爲了建設一個強而有力的政體，或者是市政府，也可能是個國家，但是大家免不了都要爲了財政預算傷腦筋。所以我們可以這麼說，策略遊戲除了本身所具有的特性－像是戰爭、科技發展之外，它的靈魂就在於如何賺錢。一個好玩的策略遊戲之生存之道，便是讓玩家覺得賺錢是件有點難又不會太難的事情，如果要讓玩家沈迷其中，那麼還得讓玩家所賺的錢有地方揮霍，因爲金錢的意義不在於金錢本身，而在於它所能帶來的週邊利益，所以掌握資金的玩家要能善用財源，進而讓財源廣進。如果你喜歡當個守財奴，那麼你必定無法建立起屬於自己的金錢帝國！

線上求救

前一陣子筆者才玩過世紀末商業革命（以下簡稱商業革命），覺得這兩個遊戲的風格頗爲類似，遊戲都是以創造商業利益、建立商業霸權爲訴求，而且也都引進了工業成份，使得玩家對工商業間的關係能有更清楚的認知。商業革命的特色在於生產製造流程的完整性，以及別出心裁的運輸方式；而金錢帝國則著眼於科技新知的突破和經銷體系的運用。兩者的理念十分接近，遊戲的內涵也相去不遠，可以說是各擅所長；但是以遊戲的完整度而言，金錢帝國顯然略勝一籌。在金錢帝國中擁有全程語音的教學課程，帶領玩家熟悉這個有點複雜的遊戲系統，八個完整的教學課程對於初學者而言受益匪淺，如果你對擁有一口流利英語的解說員不滿的話，也可以經由畫面上的文字說明瞭解其意義，再不然也只要跟著文字框所指的地方，按下你的滑鼠鍵來跟著學習。遊戲的線上求救系統，是筆者所見過的軟體中最最完善精美的一個，這一點頗值得商業革命學習。



多重視窗

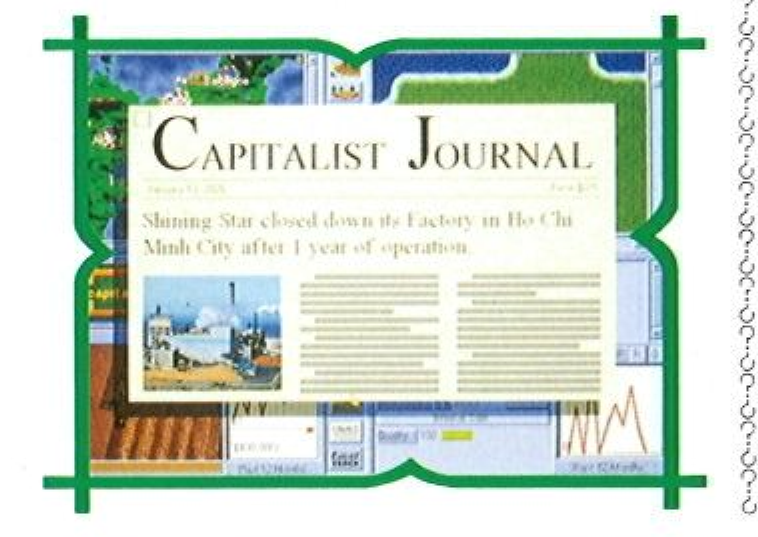
金錢帝國採用 640 × 480 的 256 色高解析畫面，遊戲中大部份的人、物都是實景，感覺上相當地逼眞。操作介面有點類似 WINDOWS ，雖然筆者並不欣賞 WINDOWS 的介面，原因是使用地圖捲動的功能不好用，但是在這個遊戲中提供了四個分割視窗，用起來還挺方便的；而 ICON 也不多，最常用的也只有一個，其它的只要玩家在建物上點一下，就會在特定的視窗上跳出選單來，完全不影響其它視窗的運作。如果你想要在一塊空地上開墾，在視窗上不但會顯示這塊土地的天候、雨量以及土地肥沃的程度，也會顯示出這塊土地的天然景觀。在水邊、山丘旁或是沙漠都有不同的景色，也伴隨著不同的音效，可能是風聲、水流聲也可能是雞啼，相當地生動。

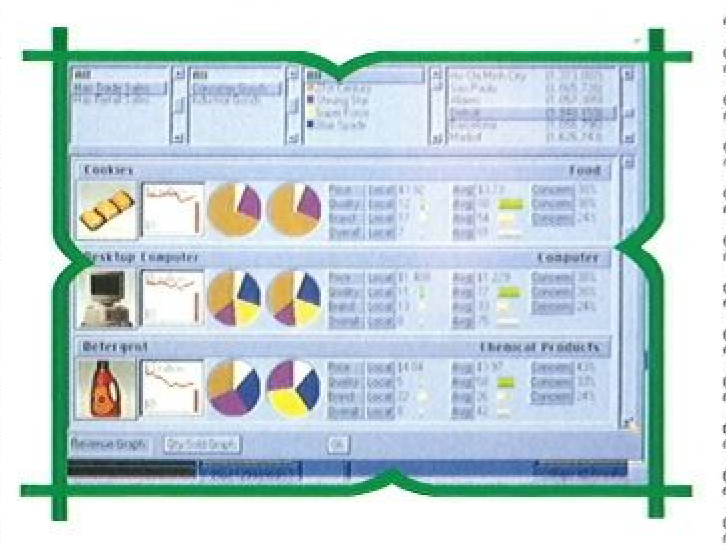


難度頗高

金錢帝國是筆者所玩過的策略遊戲中，少數幾個兼具難度及深度的遊戲之一。從一開始八個獨立的教學課程中，玩家應該就能感受到遊戲涵蓋的層面相當廣，包括了農場、製造工廠、礦場

、經營、股市操作等等範疇，一開始玩家只需要注意銷售據點的建立，選擇接近成品港口的城市可以減少運輸成本，然後開始全面佈點，向銀行貸款及介入股市。你會發現到公司成長的幅度相當驚人，如果你這麼快就滿足的話，筆者保證你的公司不到三個月就會垮，因爲遊戲中還有其它的競爭者，雖然他們各自具有不同的性格，但是，只要你在商場上存在一天，你還是他們的敵人。電腦所扮演的角色不再是被動的軟腳蝦，他們對市場反應的速度讓筆者吃驚，如果玩家想要徹底擊敗對手，最好能夠壟斷資源、操縱股市。港口的貨物品質通常較差，因此只代理那些產品，終究不是長久之計，在玩家擁有優良品質的商品時，玩家還必須建立自我品牌，透過策略的運用，使用單一品牌或是各種商品都有一種品牌，對於市場佔有率會有很大的影響。推銷商品要善用城市中的傳播媒體，使玩家的商品廣爲人知，並進而創造自我品牌；雖然品牌對市場有著一定的





影響，但卻非必然，人們對像肉類之類的商品並不是很注重其品牌，而飲料如啤酒、可樂的品牌影響就蠻大的，價格和品牌策略要如何並行不悖，恐怕也是玩家必須面臨的極大考驗。除了銷售之外，筆者覺得遊戲最困難的地方在於製造業，由於製造業牽連甚廣，包括了原料種類、品質、價格、製造技術以及運輸成本，玩家一開始只要注意港口提供的原料即可，記得一步步打下基礎，同時熟悉遊戲的操作，不要妄想一步登天，遊戲中產品的種類繁多，玩家可以盡情發揮你的才華，不過通常只有最後成品才能眞正賺錢，如果你想把 CPU 拿到你的銷售據點去賣，恐怕十年也賣不到 1000 顆。要提升製造技術必須有研發單位，也才能提供較佳的品質，由於遊戲採用百分點的方式來計算科技，例如某產品的品質有 40% 是由生產技術決定，當時該產品最高生產技術若爲 200，而玩家只有 100 的話，你的 40% 中只有（ 100/200 ）× 40%=20% ，也就是說即使玩家擁有最好的材料（ 100% ）也只能達到 80% 的品質，實在沒有什麼競爭力。由於科技發展完全沒有上限，使得彼此間的競爭更形激烈。

$ 遊戲概觀

雖然遊戲的規模十分龐大，但是它的管理系統也很細密，如果玩家覺得管理銷售據點很乏味或是分身乏術，也可以請個總裁來幫你管理；當然你也可以請人來管理研發部門或者是製造部門，甚或是整個公司，專心玩你的股票（筆者奉勸你還是不要這樣做…），遊戲中每個人都被賦與不同的個性和專長，當你要選擇總裁的時候最好能注意一下！基本上金錢帝國的架構非常完整，值得玩家一玩再玩，比較可惜的一點，就是背景音樂只有三首，實在是太少了，不過曲風截然不同，再加上豐富生動的數位音效，在音樂這項勉強也算是過得去了。如果玩家喜歡扮演超人救助苦難的話，還可以選擇任務模式，協助面臨困境的公司解決危機。整體而言，金錢帝國讓玩家找到賺錢和花錢的樂趣，並且讓玩家沈迷在擊敗對手的樂趣中，實在是不可多得的大作，想找幾個強勁又韌命的電腦對手嗎？找它就沒錯了！

群英會審 VER 2.0

COW BOY



此遊戲是以創造商業利益，使自己成爲金權霸主…在內容上頗類似「世紀末商業革命」，但以遊戲完整性來說，「金錢帝國」可說略勝一籌！採用高解析度的畫質，表現得生動鮮活。

CYBER

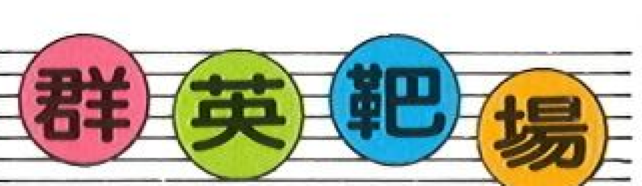


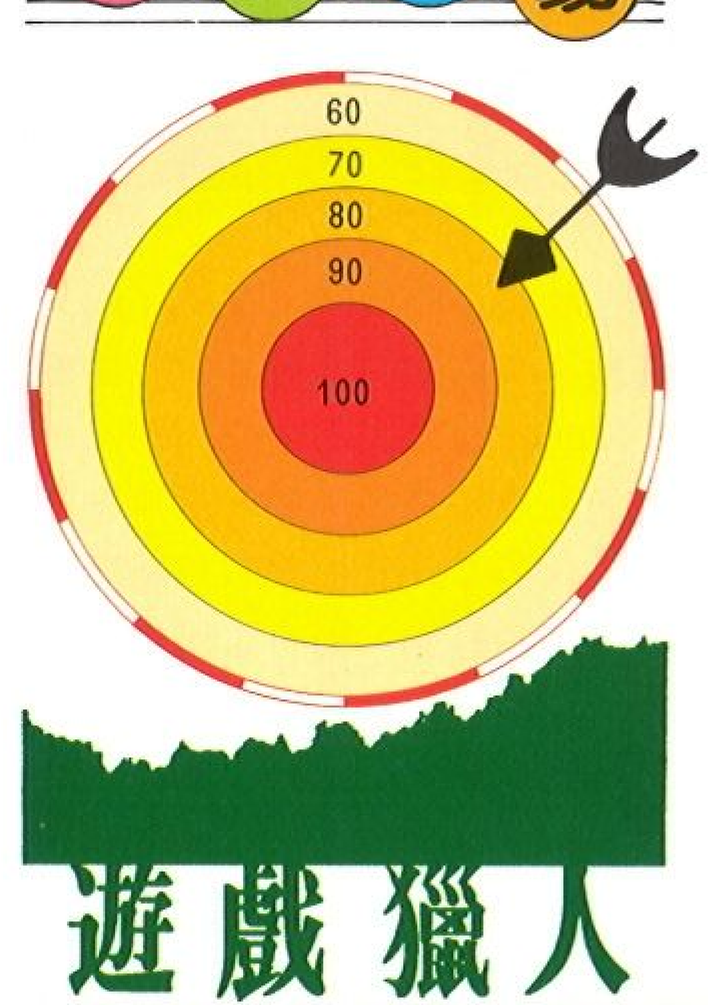
貼心的設計，讓初上手的玩家也可以遨翔於遊戲世界中，而精緻的場景，讓遊戲更顯生動；值得一提的是整體的層次相當具有水準，對喜好動腦謀略的玩家是不錯的選擇。

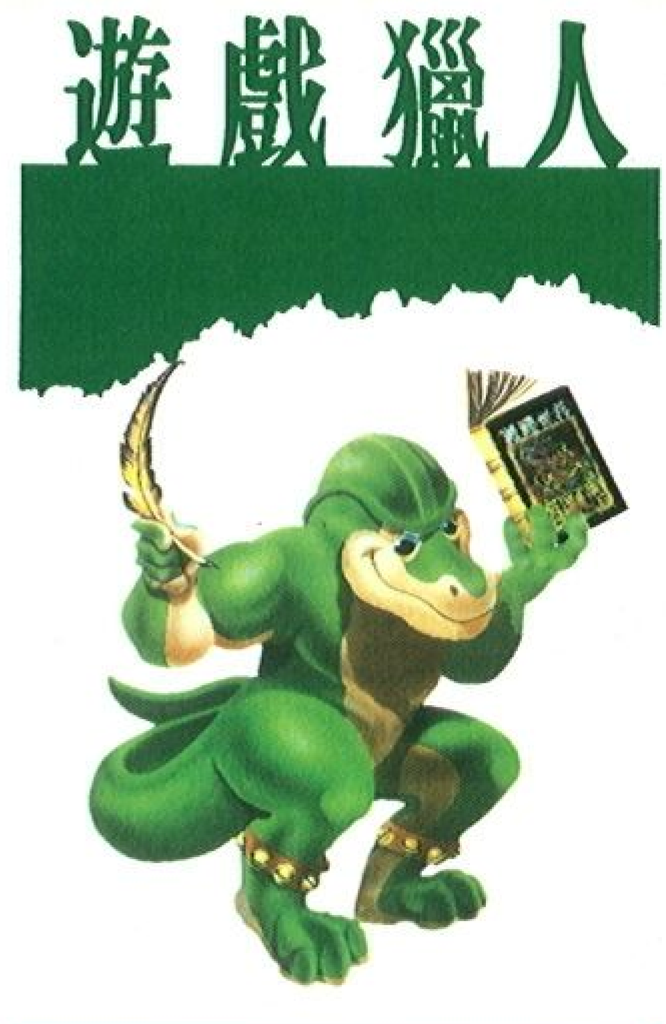
DRAGON

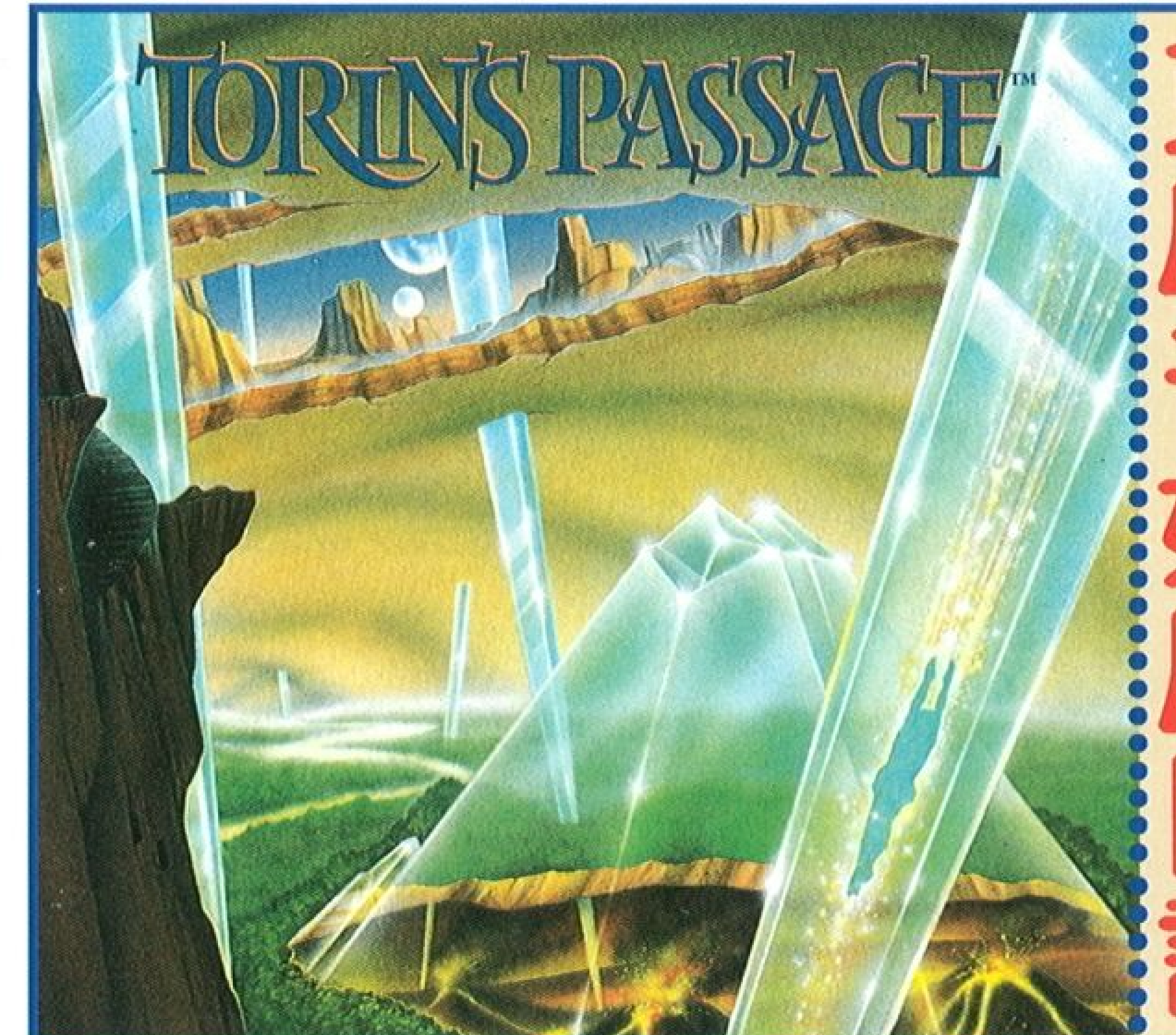


讓人沈迷在金錢遊戲之中的策略遊戲，畫面的表現相當精細，而內容架構也是少見的龐大嚴謹，線上求救功能的功能，則是頗令人欣賞的設計。









東尼奇妙歷險記

●出版公司／第三波

■本文作者／遊戲駭客

幻想空間之父 AI Lowe 以他獨特的幽默，創造了一套又一套充滿性影射的風趣作品，廣為老一輩玩家所喜愛，雖然最近沒有幻想空間的新消息，不過 AI Lowe 卻發表了一套風格截然不同的新作，就是這次要為您評介的 Torin's Passage 。這款遊戲已經於耶誕節前在美國上市了，臺灣也以幾乎同步的速度發行了第一批原版軟體，對於迷上冒險遊戲的駭客來說可眞是十分的幸運。



故事一開始時， Torin 的父母被一股未知的邪惡勢力所擄獲， Torin 回家後則因找不到父母親而心急如焚，一個看似無辜的路人告訴 Torin 他親眼目睹了整個事情的經過，而且告訴 Torin 是誰綁走他的父母的。 Torin 決心要找回他的父母親，而這個路人卻在陰險的笑容中悄悄的離去，故事就這樣開始了…

看來是個好平凡的開頭不是嗎？哦，當然不是，接下來的發展可眞是會讓你跌破眼鏡哦！由於 Torin's Passage 是一個家庭性的冒險遊戲，所以在故事上不但豐富而多變，而且有淺顯易懂的幽默趣味，到底有什麼精彩的故事？駭客就賣個關子，讓您自己去斟酌享受。不過，在這先提醒您，如果您期待一段壯闊的史詩，或是不喜歡輕度騷亂的泡沫式喜感，也許您最好別踏入這個奇妙世界。



也許是為了簡化遊戲， Sierra 將 Torin's Passage 的整個故事切割成五個段落，每一個段落都可以算是一個獨立的故事，發生在 Strata 的地表下。這是一個奇妙的世界，在這個星球一共有五層地殼，每一層都有自己的風格，而 Torins 就住在這個星球的最表層，隨著故事的演進他會逐漸的往地心前進，到了最後他將在 Tenebrous 與當初那個看似無辜而熱心的路人做最後的對決，當然，在這麼一個溫馨的家庭式冒險遊戲中，你可別期望會有什麼血腥暴力的決鬥畫面。 Torins 能找回他的父母嗎？嘿嘿，這個問題就留給聰明的你來回答吧。

Sierra 公司在冒險遊戲的製作歷史上，也許比某些讀者的年齡還大呢，這麼長久以來的經驗累積，在 Torin's Passage 中可是完全展現出來呦！這個遊戲有駭客看過最親切的人機界面，如果你是個冒險新手，別懷疑，它將會帶你度過許多的難關（哈，有什麼比內建線上 HELP 更好的耶誕禮物呢？）。遊戲中眞正實踐了「一隻滑鼠走天下」的理念，還有許多豐富的動畫玩家可以看個過癮，也可以聽個過癮（提供全程語音耶！）。為了讓沒有耐心的玩家也可以快快樂樂的玩 Torin's Passage ，遊戲中還提

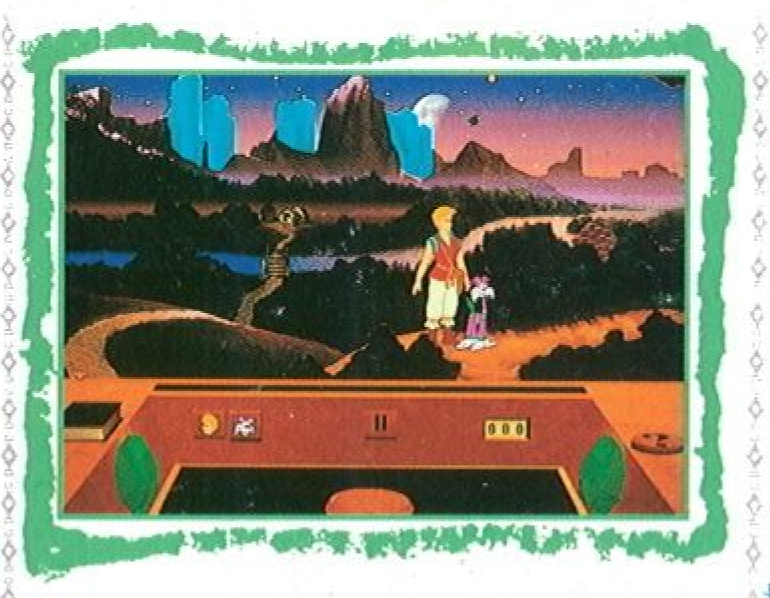


供了快速移動的按鈕以及主角行動速度的調整鈕，讓玩家可以輕鬆控制主角的行動還有每一個場景之間的切換。

遊戲中經常會使用到的指令與物件已經設計在畫面的下半部，玩家可以輕鬆的點選各種指令



，也隨時可以選取物品來使用，而類似儲存進度或者是各種功能設定的機能，則採用隱藏式的下拉選單，只要游標移動到特定位置就會出現，這種設計駭客覺得眞正是細心而又貼心。不能不提的，這個遊戲設計了六種進入遊戲的方式，你可以隨時進入五個世界中的任何一個世界（因爲那是一個獨立的遊戲），你也可以選擇從一開始把整個遊戲好好的玩完，對於自己還沒什麼信心的玩家而言，可以選擇一小段故事來進行遊戲，還有全程線上HELP，應該是個不錯的消息吧！



對於這個遊戲的影音表現，我只能說眞是「驚爲天人」。在靜畫的表現上它採用了高解析度的256色顯示系統，除了精緻的單一場景之外，還有很多多層捲動的壯闊背景，諸如第二個世界的縱谷，第四個世界的小島，再再表現出Sierra作品一向以來的藝術家風範。而在聲音方面除了讓人極爲滿意的全程語音加數位音效之外，Sierra請了奧斯卡金像獎得主Michel Lagrande來爲這個遊戲做背景音樂，你沒聽過嗎？嘿嘿，駭客也沒聽過這傢伙

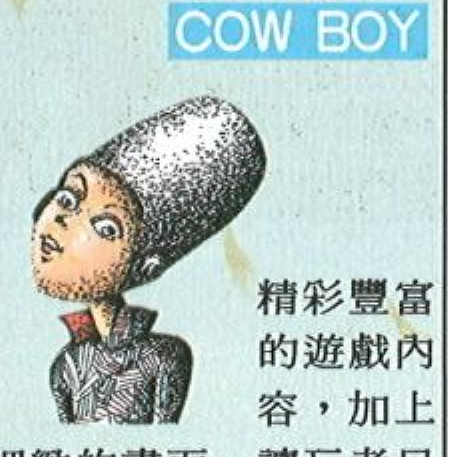


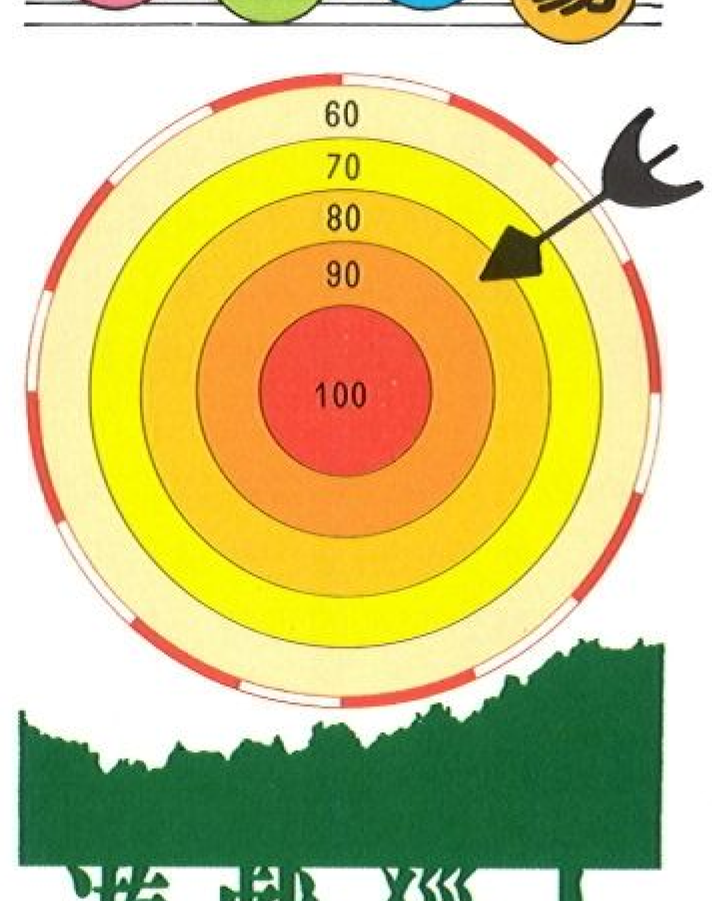
，不過，奧斯卡金像獎這東西可是眞的假不了，假的眞不來！硬要挑些毛病的話，駭客認爲動畫處理不夠流暢，比如說：在第一個世界裡，主角要橫越大樹根的動作就相當的不順暢，不過這種問題在遊戲中並不多見，所以其實也算不上是個問題啦！

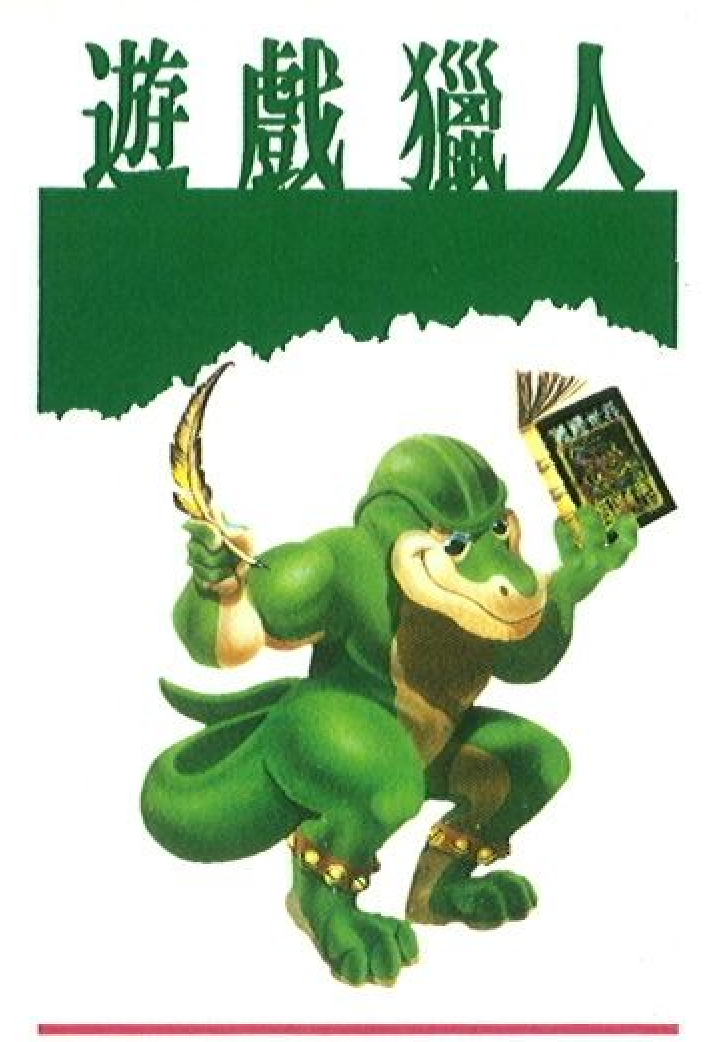


整体而言，傳統風味濃厚的Torin's Passage是Sierra公司再一次成功的出擊，壯闊的背景畫面、細緻的繪畫風格、悠揚的音樂、貼心的操作設計，無不顯示出這個冒險遊戲霸主，在製作時是如何的匠心獨運。當然，沒有一個遊戲是會符合每一個玩家的，如果您喜歡高難度的或者是化石級的文字冒險遊戲，那駭客是沒辦法推薦你Torin's Passage的，不過，如果您是一個剛入門的玩家，或者想要度過一個輕鬆愉快的週末午后，那麼這絕對是一個最好的選擇！

群英會審 VER 2.0

COW BOY	CYBER	DRAGON
 精彩豐富的遊戲內容，加上細緻的畫面，讓玩者目不轉睛的沈溺其中，操作介面流暢順手；而在音樂表現上實爲驚天動地，喜愛冒險遊戲的玩家值得一試！	 輕鬆恢諧的手法架構了本遊戲，使遊戲整體的娛樂性十足；聲光方面在大費周張之下，所營造出的效果眞是可圈可點。簡易的操作介面，充滿趣味的冒險，將遊戲的氣氛烘托的相當成功。	 一個適合親子同樂的冒險遊戲，優異的畫面表現，全程的語音及音效，操縱簡易的控制介面，再加上難度不高的謎題，頗適合冒險新手來嘗試。



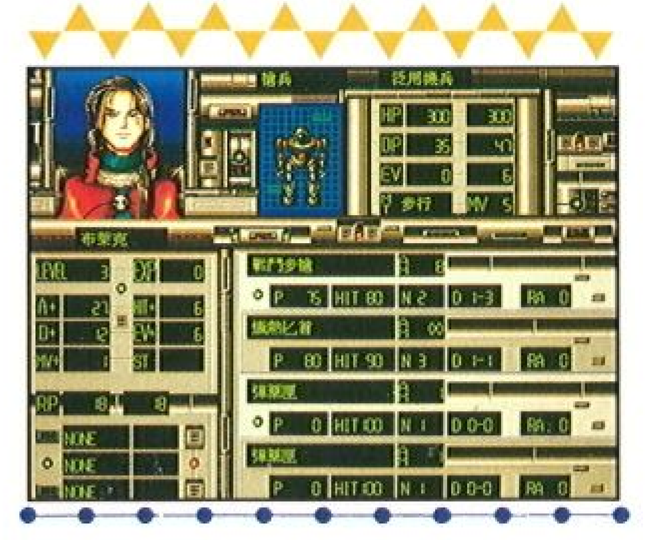




●出版公司／軟體世界

■本文作者／HERO

雖然近年來戰略 RPG 類型的遊戲大為盛行，但是大多是以充滿了魔法及怪物之世界來做為故事背景，鮮少有以科幻及機械人為主題的遊戲，使得喜好未來的筆者一直無法滿足；不過最近智冠科技所推出的烈焰鋼狼傳，卻令筆者為之一振。這個遊戲的特色在那裡呢？就讓我們一起來瞧瞧吧！



遊戲中玩者所扮演的是『死亡骷髏』傭兵團的首領，要協助亞達拉王國的蜜兒公主復國。雖然這一類型的故事劇情並不特別新奇，不過在遊戲過程中倒是安排了一些伏筆：有些原本是敵人的角色，只要你在某些特定條件之下，便可以將他們收為己用，像以攻擊力聞名的肯特、各項能力都在水準之上的巴洛克等，如果能將他們納入旗下的話，將能使人數並不多的我方，大大地增加整體戰力哦！關於這一點在說明書上並未提起，因此雖然在劇情上已經有些微的提示，但如果玩家不不是很注意的話，搞不好就會錯過了招攬他們的機會。或許有些玩家會覺得這樣的方式較不易接受，但筆者認為這應該是作者所設定的隱藏角色，如果能藉自己的能力來讓它們加入，豈不是更有成就感嗎？而且在他們加入之後，會在往後的劇情中各自帶入一台特殊機兵，更是我方往後的主要戰力。關於這一點，筆者覺得這應該是個見仁見智的問題，端看個人的習慣而定。不過在整體而言，烈焰鋼狼傳的設定算是相當不錯的，不僅在說明書中詳細地介紹了遊戲背景及相關資料，更附上一張亞達拉大陸的地圖，讓玩家能夠感受到遊戲的世界觀，而融入遊戲的世界中。



自由式搭配機兵及武裝是烈焰鋼狼傳的最大特色，由於人員所能駕駛的機兵類型並未限制，所以玩者可以依自己的喜好來組織部隊；如果是較性急的玩家（如筆者般），可以將所有機兵全換成近戰型機兵，並配上強大的近戰武器及護盾，以機動性來突破敵陣；如果是較謹慎的玩家，則可以全換裝為重裝型機兵，然後全部搭配飛彈等使敵人無法反擊的武器，遠遠地就將敵人全部殲滅了。像筆者有位朋友平常很少玩此類遊戲，但是他就是全換裝成重裝型機兵，裝載著大批飛彈，一下子便將敵人全滅了。由此看來，本遊戲的不僅變化性相當高，而且在不同的條件之下，也能讓新手能輕易地上手，算是相當不錯的設計。



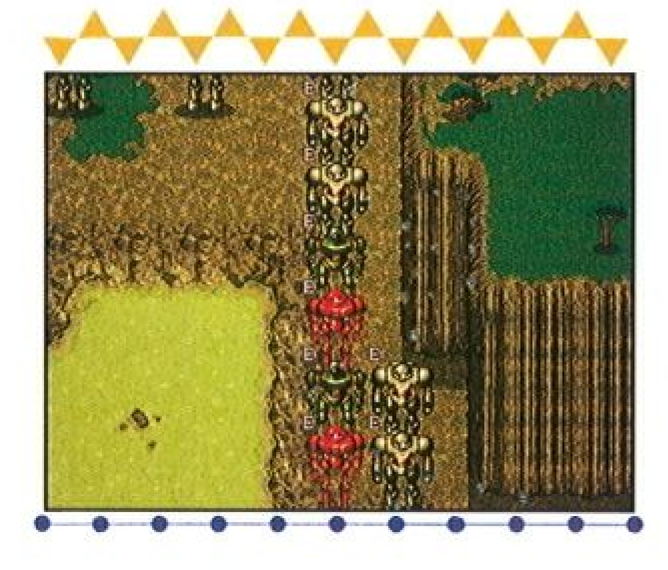
提到武裝，烈焰鋼狼傳的武器及其它配備共有八十種左右，而且還分為相當多的類型，使得玩者在進行遊戲時的自主性大為提高；不過美中不足之處，在於說明書上的武器資料與實際上有相當的誤差，很可能是在說明書印好之後又經過修改吧！還好在

購買物品時皆有其性能的說明，讓玩家不至於錯認物品的性能，而導致兵敗如山倒的下場。

AI 可說是戰略 RPG 最重要的地方之一。關於這部份，筆者認爲敵人及我方的 AI 表現都做得相當不錯，在搜尋敵人及攻擊方面，可說是國內同類型遊戲之中表現得較佳的一個，尤其敵人跟友軍的攻勢都相當猛烈，因此玩者在遊戲之中，必須先擬定好作戰的方式，並且得小心地進行，不然在一疏忽之下，敵人的砲火可是毫不留情的。不過補給車的 AI 表現則顯得頗爲笨拙，使得其表現與其它部隊比較之下，顯得格格不入；筆者認爲本遊戲中的補給車反而是多餘的，如果能將它去除的話，或許會有更好的表現。

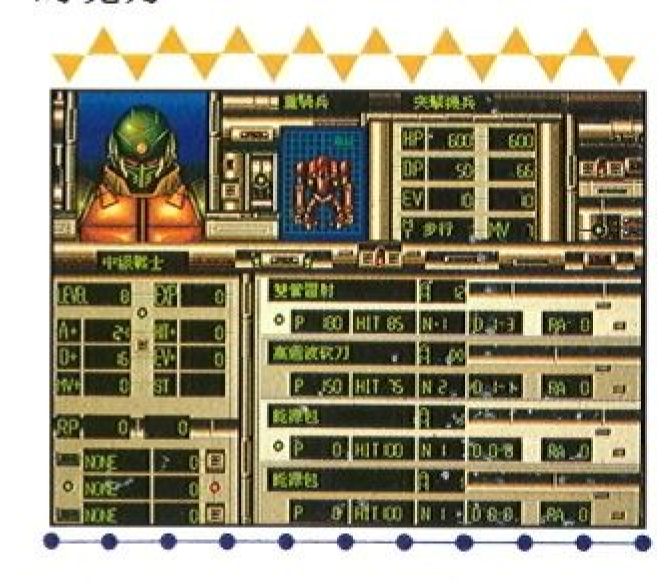


本遊戲的任務關卡設計得頗具水準，不論是正面交戰、突擊敵方、護送友軍或拯救人質等，皆具有相當的挑戰性，像有個關卡是要去救出萊茵，如果玩者沒有注意到運輸機及人質的安全，而一昧地衝入基地搶救俘虜的話，很可能就會在敵人的三面攻擊之下，使得運輸機或俘虜被消滅，那可就完了；尤其是敵人援軍中的戰鬥機，會趁著我方與敵人主部隊的交戰中突襲俘虜，如果玩家稍有疏忽的話，就會導致任務失敗。像這些具有相當難度的關卡，再加上敵人表現不錯的 AI ，使得烈焰鋼狼傳的整體遊戲性表現得相當不錯。



本遊戲的畫面可能是較弱的一環。雖然是 SVGA 256 的畫面，但是在一些地方上的表現不盡理想。機兵的造型略嫌老舊了些，在看慣機動戰士及機動警察的玩家而言，可能較不容易接受這種類似無敵鐵金鋼時代的造型；而人物圖像更是一個相當明顯的問題所在，雖然在技巧上不算差，但是就感覺而言就是有點不對。除此之外，美工的表現還算不錯，尤其在戰鬥場景及地形上，仍具有一定的水準。不過在片頭及結尾的動畫上，則製作得略嫌草率了些。如果能更用心去製作，應該能有更好的表現。

遊戲的背景音樂具有一定的水準，雖然不足以驚世駭俗，但至少也充份地表現出遊戲在進行之中的感覺。音效則表現得很不錯，舉凡機槍的掃射聲、能源武器的射擊或爆炸聲，皆具有相當的魄力。



就目前市面上的戰略 RPG 而言，烈焰鋼狼傳可算是個相當良好的作品。雖然在畫面及一些小細節的表現並不是很理想，但是高度自由性的玩法及水準不錯的 AI ，則足以將上述的一些小缺點予以掩蓋。如果你喜歡『天使帝國』、『炎龍騎士團』，那更不可錯過這個以機兵爲主的遊戲。只要你拋開以聲光爲喜惡的觀念，你一定能感覺到這遊戲的豐富內涵。

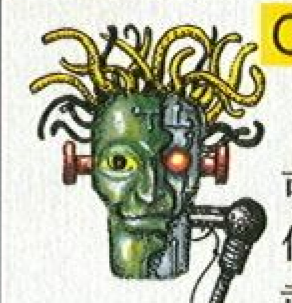
群英會審 VER 2.0

COW BOY



喜愛戰略 RPG 的玩家們，這次軟世所推出的〝烈焰〞會帶您一種物超所值之感！在本遊戲的任務關卡及戰鬥設計表現得美倫美奐；流暢的介面操作…相信會是玩家最佳的選擇。

CYBER

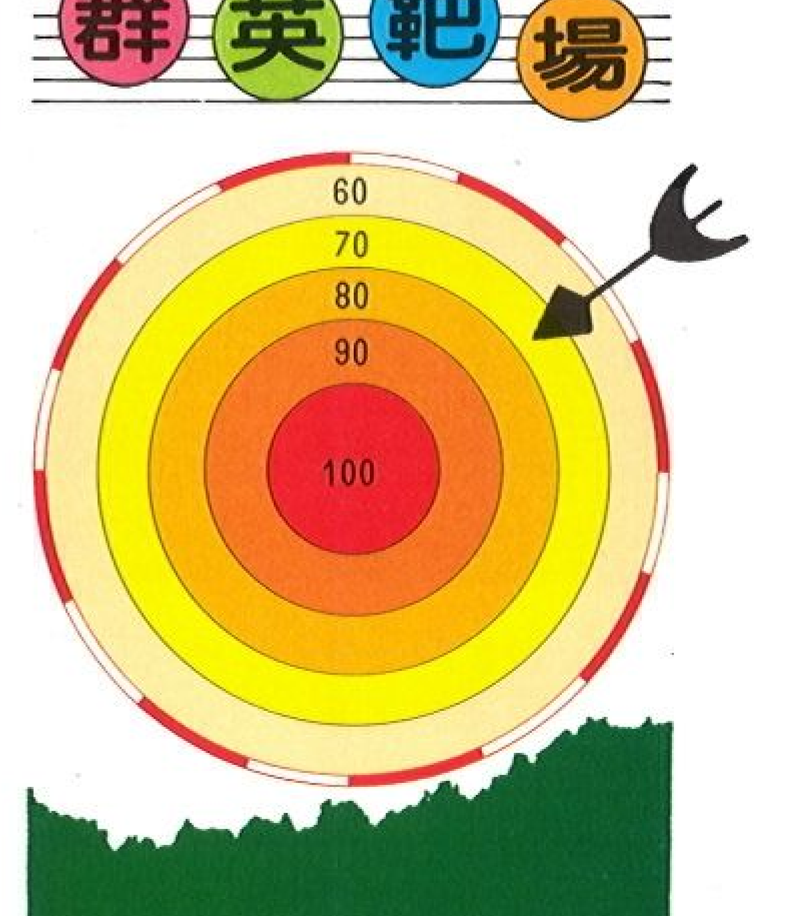


可自行變化搭配的武裝系統設計，使改裝配備時能產生不同的戰術運用，如近戰，肉搏、遠戰，迂迴等；遊戲 AI 方面的設計頗具挑戰性，讓整體效果更具多元化，較遺憾的是包裝上吸引力不夠。

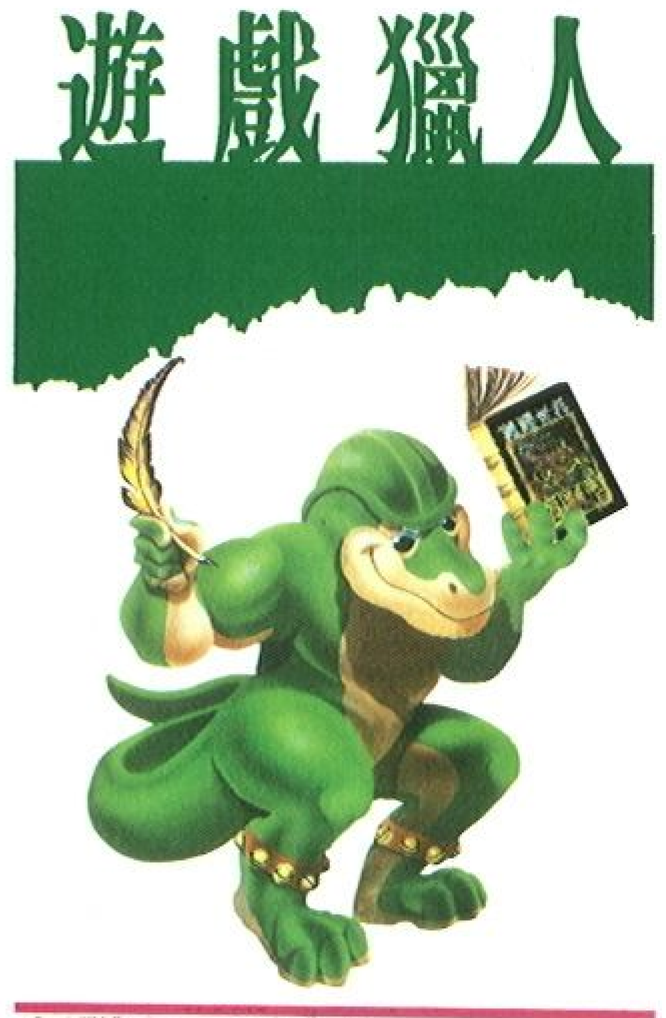
DRAGON



雖然在畫面的表現上並不是很理想，不過在 AI 表現及整體設定上還算不錯，而武器每回合射擊次數的設計，使得武器性能的變化性更大，而且也更具自由性。



遊戲獵人



惡蟲之島



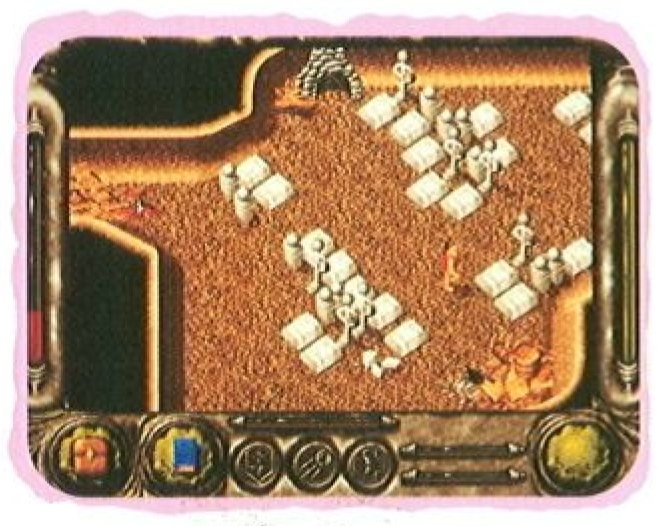
●出版公司／第三波
本文作者／莊振宇



SSI 在 RPG 及戰略遊戲方面一向首執牛耳的，在電腦遊戲界也是受玩家所注目的公司。在前不久，SSI 推出了惡蟲之島這一個動作 RPG 的遊戲，其故事、難度、以及各方面的表現都相當不凡，保持著該公司一貫的水準。到底惡蟲之島有何特別之處呢？就請衆看倌聽我細細道來。



遊戲開始時玩家就與最終的大魔王碰個正著，但是卻被其傳送回主角的家鄉，主角當時完全失去記憶，記不得發生了什麼事，當他回到村子裡時，發覺橫屍遍野，自己的妹妹也失蹤了，在和村人談過話之後，才知道村中經過了一場大浩劫，於是主角揹負著解救萬民的重任，展開了冒險的旅程。遊戲剛開始是單線劇情，隨著故事的起伏波折，而轉成多線發展，但不論玩家選擇那一種方式完成遊戲，最後所有的分支劇情均會合而爲一。據 SSI 表示，惡蟲之島有超過十種以上的分支，而筆者本身已玩過三種劇情，卻還有一打以上的地方尚未去過，遊戲中還有很多小任務，更增加了遊戲的耐玩度，不像一般單線劇情的 RPG 遊戲。



本遊戲似乎以劇情爲主，戰鬥爲輔，何出此言呢？因遊戲採即時戰鬥方式，而戰鬥系統的設計不良，筆者覺得以“手忙腳亂、眼花撩亂”來形容最爲貼切。遊戲一開始，對付一些小敵人問題不大，但到了遊戲後期，敵人通常都是一窩蜂的擁上，而且敵人又四處亂跑，打到後來，不是筆者根本看不到主角在那，就是被圍毆的動彈不得。因此，遇到一對多的戰鬥，就只有用硬拼的方式；不過，若要對付頭目時，可就要靠技巧了，只要玩家技巧得當，甚至可以不耗一滴生命力而解決頭目。遊戲亦有難度選擇，共分五級，玩家初次進行遊戲，建議使用肉腳級，等到戰鬥技術一流時，再以玩家級進行遊戲。不過，玩家級的頭目，在普通情況下，可是一擊就能送主角上西天的喔！



遊戲以 640 × 480 × 256 色的模式顯示，地圖以類似魔獸爭霸 3D 繪圖的方式繪製，因此畫面看起來雖頗爲細緻，但卻有生硬之感，不過整體看來，卻有另一番風格。遊戲的圖型相當精製，在不同的區域就有不同的建築物。而且都是以相對比例方法繪製，除了遊戲中山脈的大小看起來較不眞實外，其他的圖型都表

現的可圈可點。

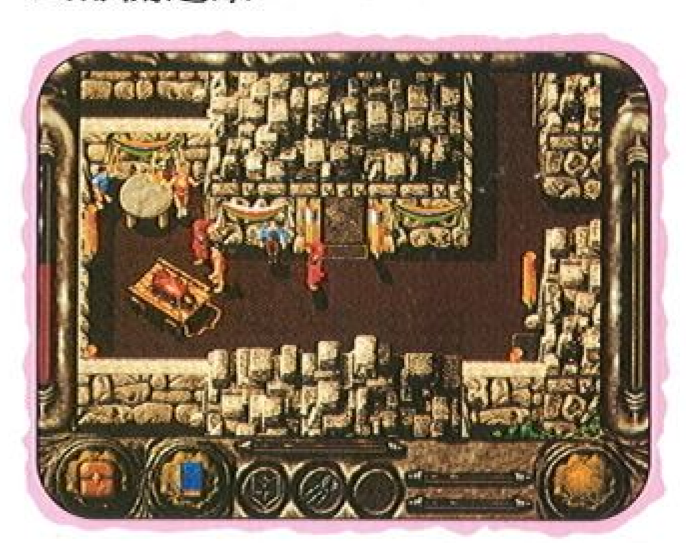




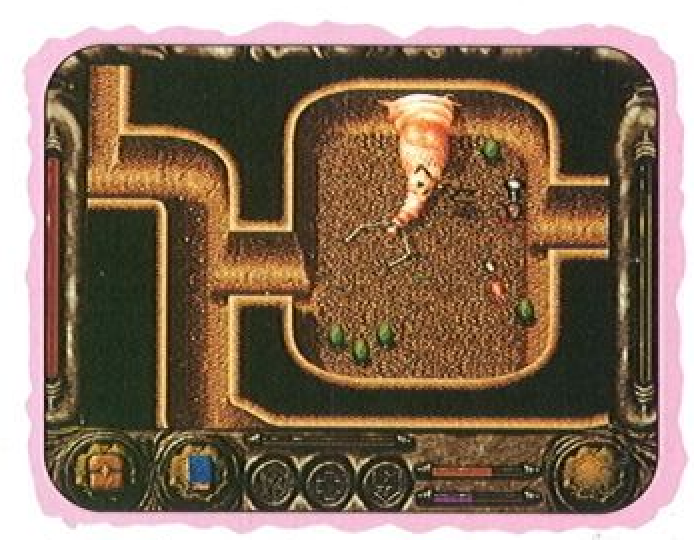
遊戲的音樂則令筆者激賞，在不同的區域配上不同的曲風。有類似東非土著的曲風，亦有搖滾樂的重金屬，而且，只要玩家聽的仔細，就會發現，其中 80 %的音樂都是同一首旋律的變奏，但由於作曲家的潤飾，造成了迥然不同的感覺。音樂是由 CD 音源直接輸出方式播放，因此，玩家即使沒有專業的音源器也能享受高品質的效果。話說回來，現在遊戲的配樂好像不是 CD 音源，就是使用類似 MOD 的方式播放，完全放棄了音源器的支源。這對一般玩家來說是天大的好消息，只不過…嗚嗚嗚…浪費了筆者剛購入的音源器罷了。不過以 CD 音源直接輸出的方式，倒是造成了本遊戲的一個小瑕疵，就是當音樂播放一軌後，重新播放時，會使螢幕顯示暫時停頓。更糟的是，螢幕停頓之時，遊戲還在進行，因此有時候筆者戰鬥時遇到 CD 換軌播放造成的延遲，就會在延遲的刹那後一命嗚呼。



筆者在玩過多次後，認爲遊戲的提示稍有不足，而且相當容易卡住。很多地方都講求對話的技巧，如果說錯話就無法繼續，而這時唯一的方法就是使用存取檔大法，一句一句話來試。有時候，對話更會存在著一些所謂的禁句，只要玩家提到了這些禁句，遊戲就會卡住。最明顯的例子就是在契達人基地跟奧契達打交道時，如果你慰勞他的辛苦的話，他會不理你，然後你就永遠拿不到通往迷宮的鑰匙，於是進度永遠卡住。不過最令人頭痛的還是遊戲中的臭蟲，經常造成當機的慘劇。最常出現的就是因 Windows 的作業環境所造成的系統錯誤。筆者常常玩到一半，遊戲就忽然停住，然後就出現 Fatal error ，而遊戲就強制被 Windows 結束，不過，由於筆者是一邊寫攻略，一邊玩遊戲，才容易如此。所以，建議玩家啓動遊戲時，最好把其它的應用程式都關起來。

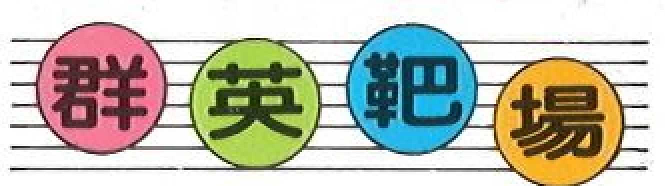


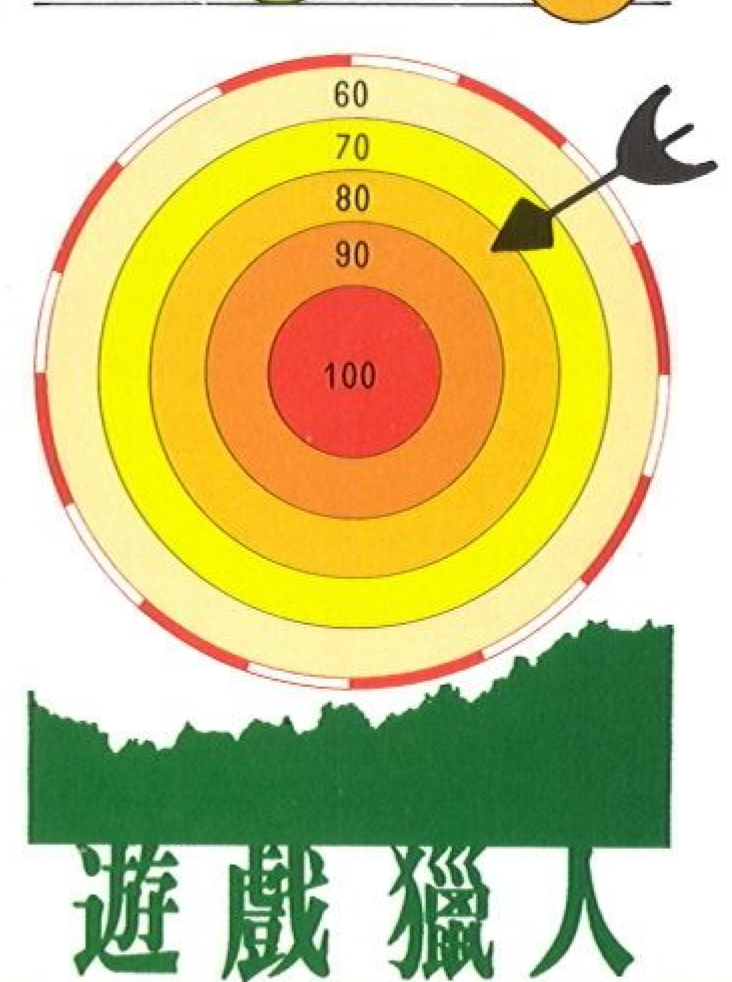
雖說本遊戲有若干缺點，但是哪個遊戲是十全十美的呢？本遊戲的優點仍是多過其缺點。而其中筆者最欣賞的就是它的故事及音樂，在玩完三次之後，筆者仍有去探索其它未曾到過地方的衝勁。如果讀者也購得這套遊戲，不妨多玩幾次，你自會得到其中的樂趣。

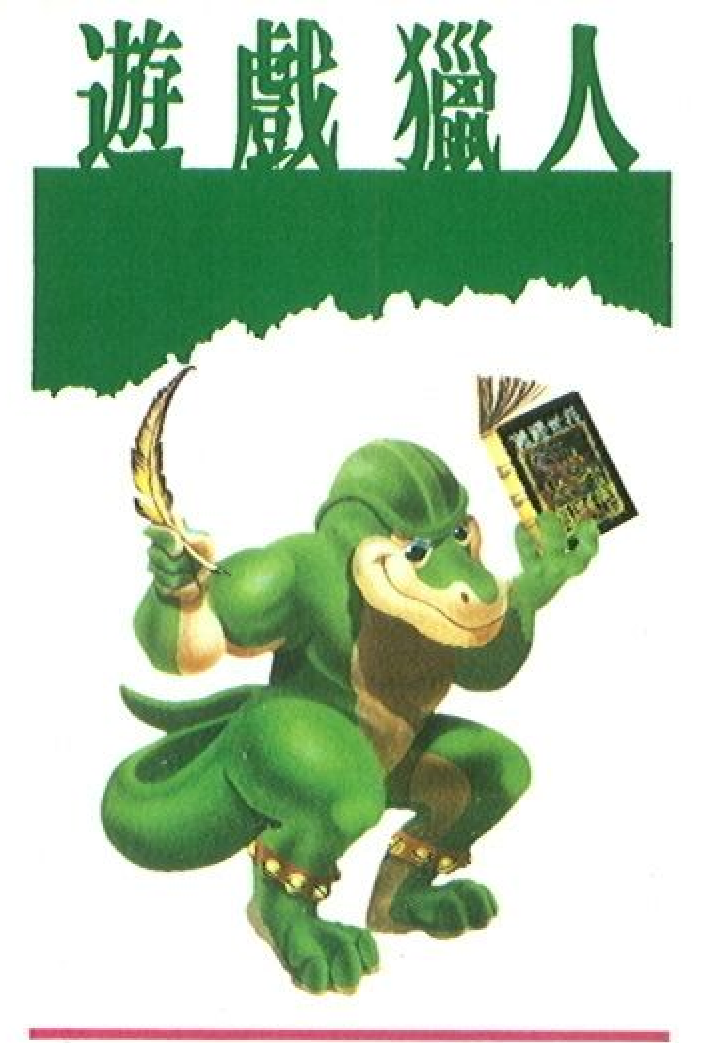


群英會審 VER 2.0

COW BOY	CYBER	DRAGON
 以 640 × 480 256色的模式顯示，使得畫質看起來相當清晰，加上 3D 繪製的人物場景，使整體看起來生動細緻；而在戰鬥系統設計上略顯凌亂，是有待改進的地方。	 匠心獨具的各式音樂，配合著高解析的場景，讓遊戲充滿了特殊的風味，若能將提示不足之處稍加改進，或搭配上語音以提供訊息，遊戲則更增趣味。	SSI 新推出的 AD-EN 世界系列之一，在畫面的表現上相當精緻，音樂也具有相當的水準，不過在劇情設計上有些不完整，使得遊戲進行時容易卡住。

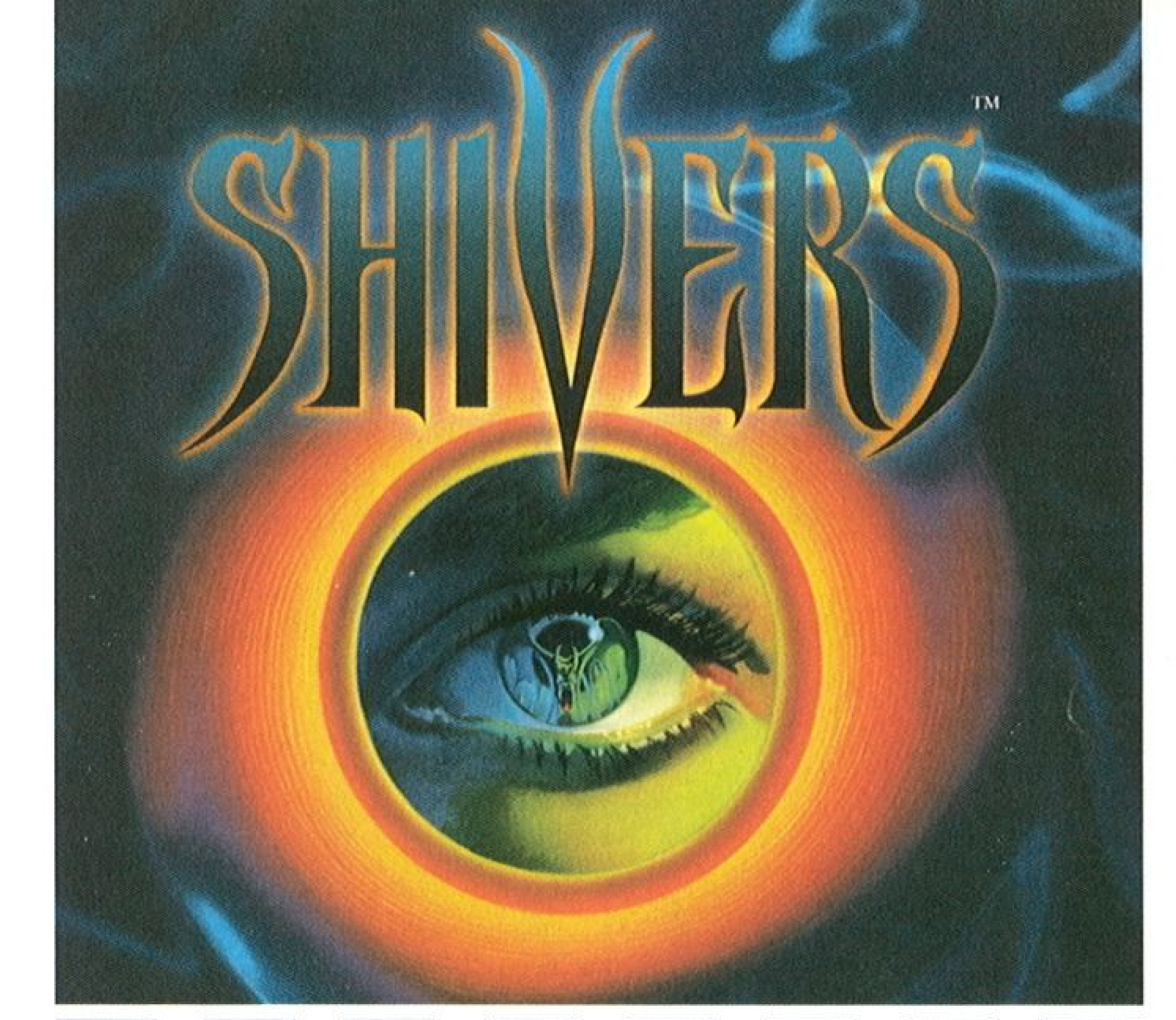






●出版公司／第三波

■本文作者／遊戲駭客





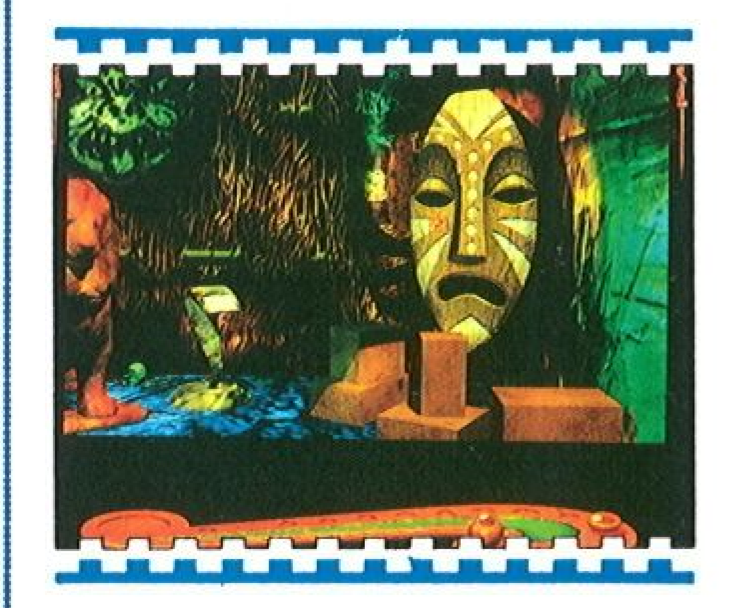
和你的衆多朋友比起來，你是個很鐵齒的人嗎？或者，你喜歡一個人獨自在週末的夜晚看鬼話連篇？還是，沒事你會逛逛墓園以証明自己的膽大包天呢？年輕人啊！逞血氣之勇是最要不得的事。什麼？你不相信？好吧，也許Sierra公司的 Shivers 能告訴你什麼才是眞正的恐懼。



在耶誕節（而不是萬聖節）這麼一個喜氣洋洋的節日裡，Sierra 推出了 Shivers 這麼一個驚悚的解謎遊戲，還眞是大膽。故事一開始，主角自以為勇猛的和幾個朋友打賭，賭自己可以安心的在 Windlenot 博士的「不思異博物館」裡面度過一段愉快的時光，雖然在朋友們臨走前還聽到了遙遠的地方傳來了狼嚎聲，不過你還是很勇敢的決定留了下來（或者說被留下來）。好極了！現在你的朋友們去看電影，舒舒服服的吃著爆米花，而你將要度過最驚險的暗夜之旅了…

Windlenot 博士的博物館裡面可眞的是無奇不有啊！上至天文、下至地理，從最古老最古老的古文明，到超自然神秘現象，甚至穿透時空的未知之力，好死不死的居然都收集在博士的博物館裡面，即使是大白天來到這兒也夠教人頭痛的。不幸地，在這深沉的夜裡，博士居然在實驗中誤把 Lxupi 一族的惡靈給釋放出來了，這些取得自由之身的惡靈立刻把博士給禁錮起來，並且以博物館做為自己的根據地，因此身陷險地。以懸疑恐怖為背景的 Sierra 新製作解謎冒險遊戲「Shivers」，大剌剌的呈現在您眼前，與第七訪客、迷霧之島或者是先知的魔寶石比起來，這個作品雖然只有一張光碟片的容量，可是卻有過之而無不及。至少，使用年輕人的鬥志，這種每天都會發生的眞實橋段引入遊戲，就是一個相當不錯的主意。





在界面控制上 Shivers 的設計堪稱方便，在一個銅質的長形盤子上面，除了包含查詢功能、表現你的生命力、放置你所找到的物品之外，另外也可以叫出功能列表。隨著劇情的發展，玩家將會看到許多段動畫或者影片，而你可以透過遊戲中提供的 Flash 、 Black 的功能，隨時將

這些動畫或者影片呼叫回來復習一次，看看是不是有什麼遺漏的訊息。



在影像上，Shivers 的畫面可以說是相當的精美，由於整個遊戲使用 3D 系統架構出來，所以在光影以及細緻度上都有極佳的表現，唯一小小的缺憾就是材質使用不當，似乎亮度太高，感覺上有那麼一點點不眞實，簡直就像夢境般（這倒符合 Sierra 在廣告上所說的：如「惡夢」似的旅程），不過，這點相信與各顯示器有相當關係。

最教駭客讚賞的是它聲音上的表現！除了語音之外，各種特殊的音效：遠方的狼嚎聲、操作機械的聲音、深夜裡的虫鳴鳥叫，可眞是教人身歷其境啊！那逼眞至極的音效與靈氣迫人的場景，令人覺得全身毛骨悚然、背脊發涼。

既然 Shivers 是一個解謎遊戲，那麼在各種謎題上的設計它到底有怎麼樣的水準呢？我們這樣說吧！張大你的眼睛、豎起你的耳朵、打開你的心靈、走遍每一個房間，如此你才能夠解決所有的問題，遊戲中的謎題可眞是千變萬化，而且互相之間毫無關連，你很難用前一個謎題的思考邏輯來解決下一個問題（當然也有例外），這樣子的遊戲方法讓你很痛苦嗎？沒關係，在原版的手册中提供了基本的提示（眞的很基本…），自視才智過人的玩家也許喜歡直接進入遊戲，手册這玩意兒連瞄都不瞄一眼，不過這次恐怕難償所願了，不相信？試試看你就知道了。



雖然在謎題的設計上相當有水準，不過也許是因爲圖形資料的容量較大，Shivers 在更換場景時會有輕微的延遲，即使使用了 P5-100、16MB RAM、5.5 倍速光碟機加上中文 95，還是常常讓駭客覺得遊戲不夠順暢，這是比較需要改進的一點。

遊戲中有一個不錯的設計，就是安排了生命力的概念，由於博士把 Lxupi 給放出來了，所以當你在博物館四處晃盪的同時也有可能會遭到攻擊，每次攻擊都會使你損失程度不一的生命力，如果你的生命精華被吸乾了，最後遊戲就會賞給你一個類似乾殭屍頭的畫面，與其它的解謎遊戲相較之下，這樣子的設計讓人覺得相當有趣也有相當的創意，當然遊戲性也相對增加了。



整體而言，Shivers 算是 Sierra 公司在解謎遊戲市場上一個成功的試作品，製作人 Marcia Bales 把整體氣氛營造得恰到好處，而 Sierra 公司一向以來在聲光效果方面的優勢也在遊戲中展露無遺，娛樂性與其他同類產品比起來有過之而無不及，唯一的缺失也許就只是程式上的處理吧？不過，如果你還沒安裝 Window95 的話，可能就和這個遊戲緣慳一面嘍！

群英會審 VER 2.0

COW BOY

Sierra 在冒險解謎上的又一力作，雖然只有一張 CD，不過在聲光效果上卻絲毫不遜於之前的一些大作，而且在謎題上的設計也相當良好，是個值得一玩的佳作。

CYBER

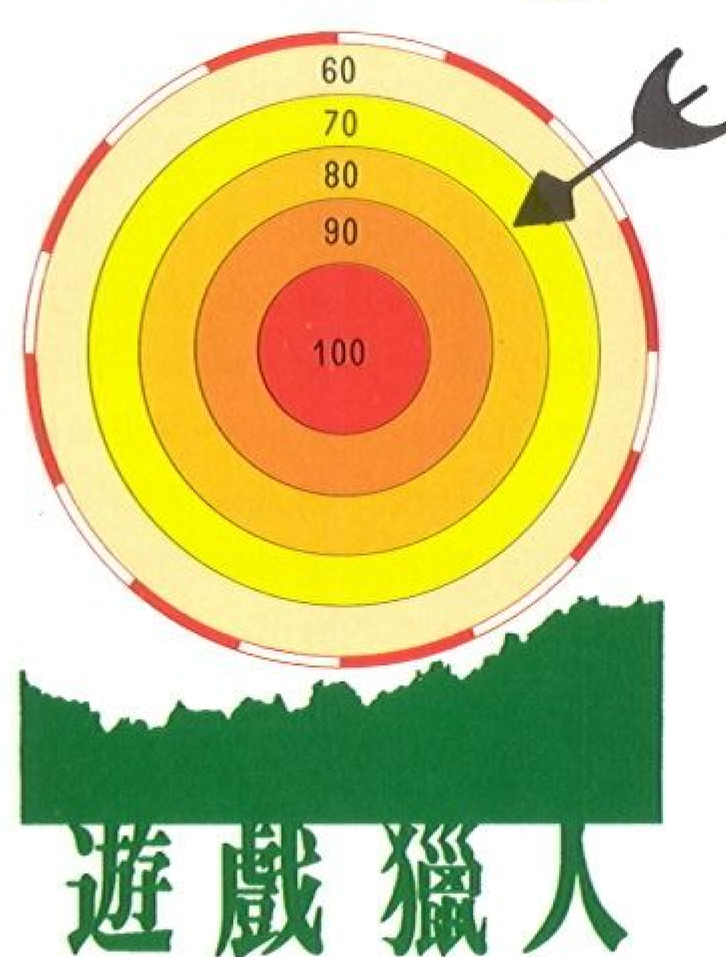


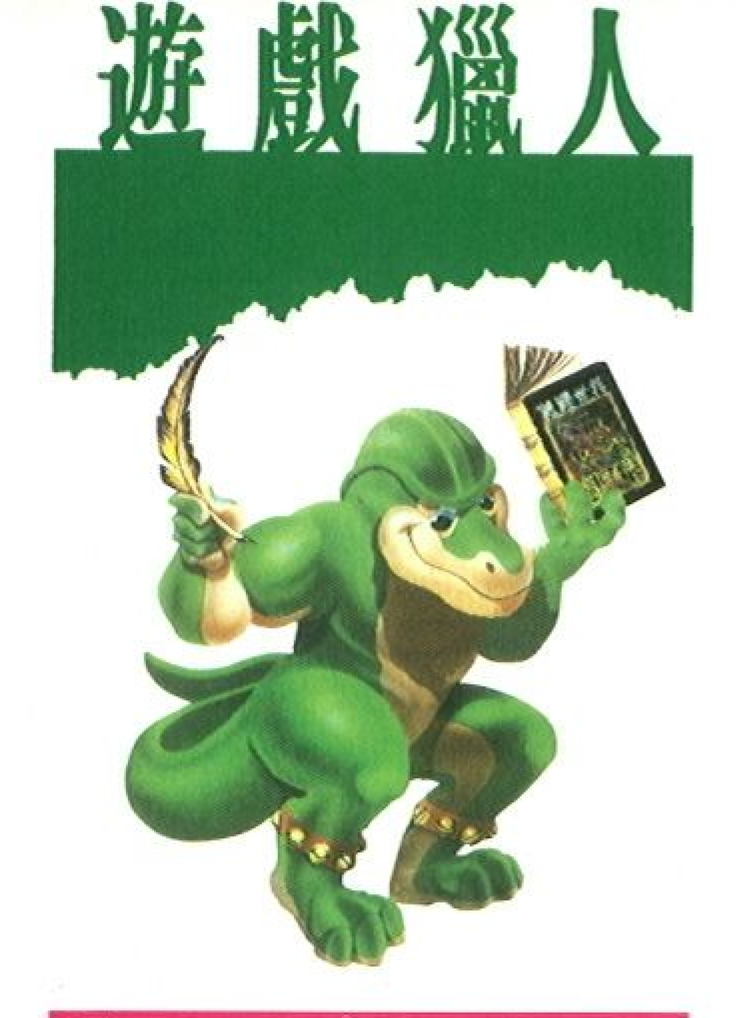
遊戲的影像相當細膩，將整體的場景營造的相當貼切，再配合上逼眞的各式特效，所烘托出的氣氛，讓人有如置身於其中；而謎題的設計也頗具挑戰性。

DRAGON

以冒險解謎遊戲著稱的 Sierra 又一力作；在畫面上的表現相當優異，音效也十分逼眞，而謎題難度方面也具有相當水準；雖然執行速度並不太理想，不過整體而言，仍是個娛樂性頗佳的遊戲。

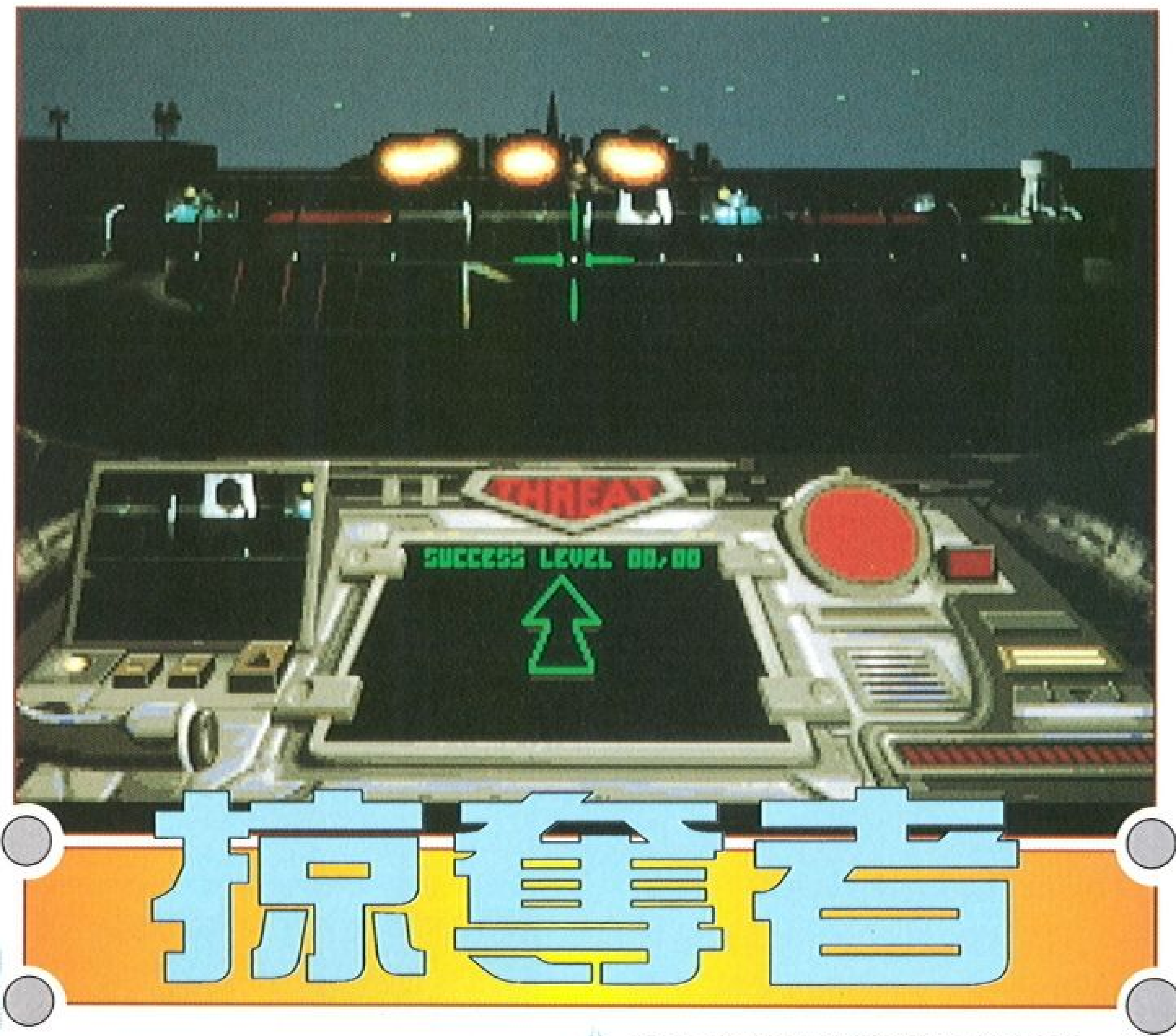






●出版公司／第三波

■本文作者／ Jeffry

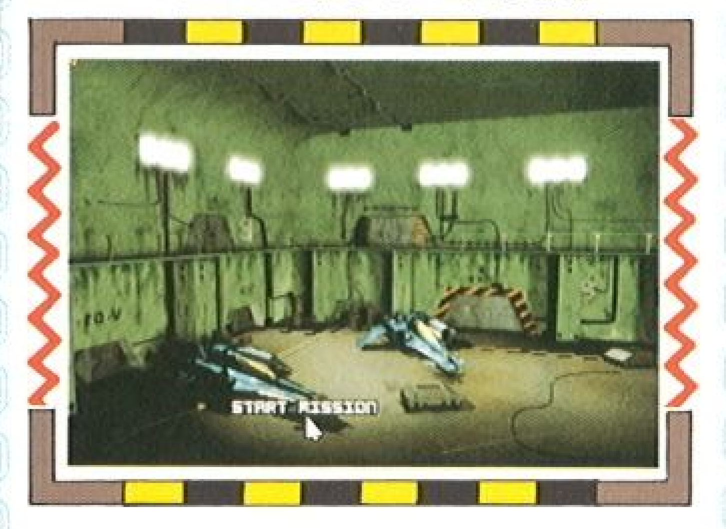


掠奪者

在未來的二十三世紀，地球的天然資源導致外星人入侵，但是少數逃過一劫的人們並不因此而認輸，共同組織了一個反叛外星人勢力的組織，並且取得了威力十足的秘密武器－雷文，有了這個太空站之後，反叛軍戰力大增，一場反撲的行動即將展開，而您就是繫全人類希望於一身的優良飛行員…

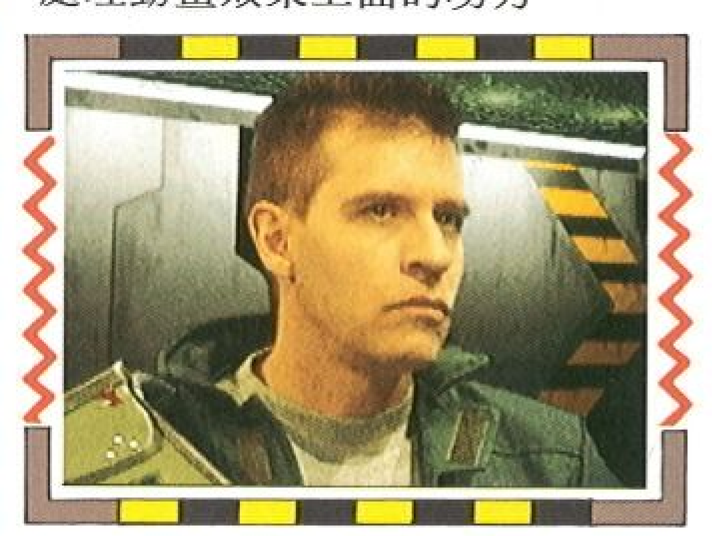


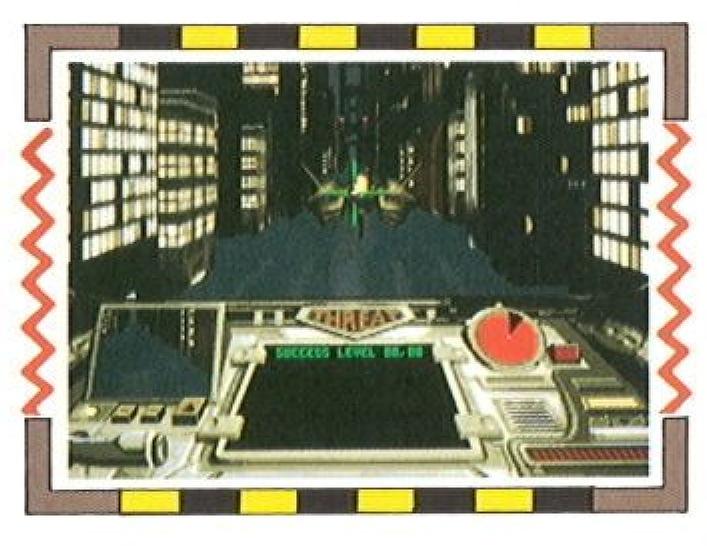
掠奪者計劃是由 Mindscape 發行，而 Cryo 擔任遊戲製作，是該小組繼異形戰場之後的最新出擊，同樣是個兩片包裝的光碟，遊戲類型並且由文字冒險變成了動作射擊。精彩的動畫一向是 Cryo 的專長，這回更有明顯的進步，不僅採用眞人合成拍攝而成，而且與電腦繪製的動畫搭配起來簡直是天衣無縫，從遊戲片頭介紹，遊戲開場，過場一直到結束等等時候，玩家都可以看到相當漂亮又精彩的動畫，也算是對玩家努力過關的一種獎勵。



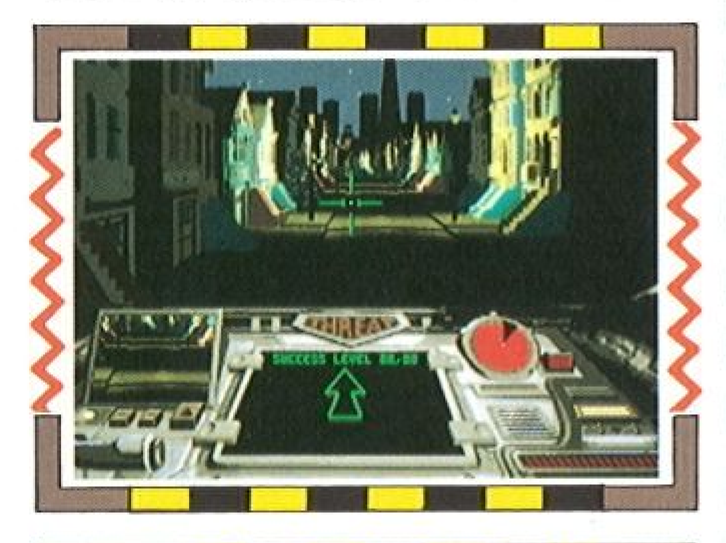


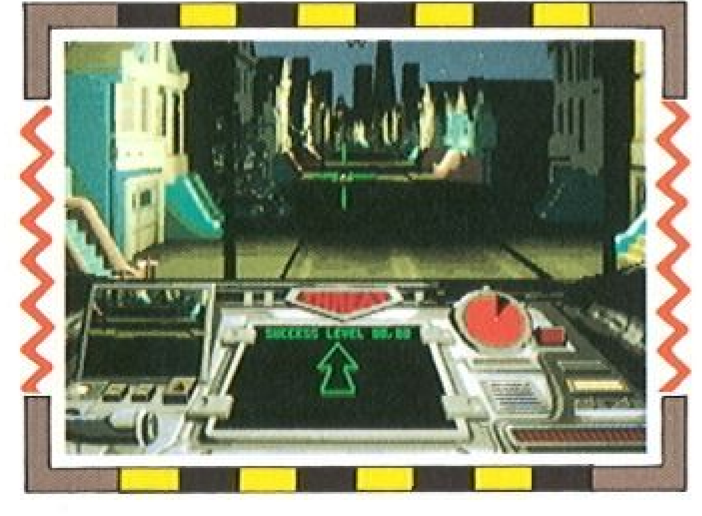
雖然掠奪者計畫並非採用 SVGA 模式來顯示，但是由於解析度比一般的 VGA 模式還要來得高一些，所以看起來並沒有一般 VGA 模式那種顆粒粗糙的感覺。遊戲大致可以分爲太空模式，地面模式與互動飛行模式，前兩者基本而言其實差不多，只是一個在太空一個在地面，遊戲進行起來有點像是在玩極速風暴，一切的景物都是立體的，而且地面之高低起伏顯得相當流暢，所以方向感不好的玩家會很容易迷路，不過只要善用鎖定的功能，加上紅色小方型準心具有敵人方位導向的功能，就可以在最短的時間之內消滅敵人。互動飛行模式相當特別，雖然是以播放固定動畫的方式來進行遊戲，可是背景之講究與流暢卻使人留下深刻的印象，以舊金山任務爲例，那些金門大橋、博物館、唐人街、商業大樓等等栩栩如生。玩家彷彿就眞的穿梭在舊金山這座城市當中一樣，而且遇到路線的分歧處時底下的小螢幕會作提醒，另外還有相當特別的一點是，左下角會有個小螢幕顯示出滑鼠準心附近的景像，而且跟主螢幕一樣的流暢，雖然實際作用不大，但是這樣的設計卻突顯出 Cryo 在處理動畫效果上面的功力。



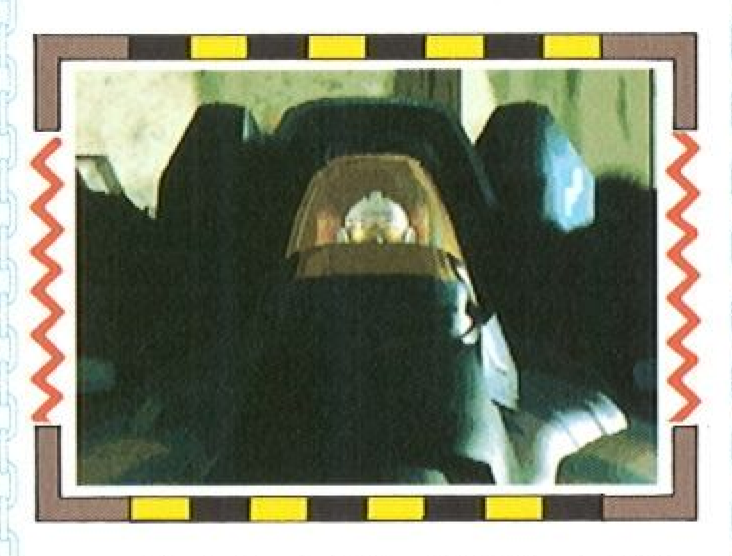


這款遊戲支援所有常見的操作周邊（鍵盤、搖桿與滑鼠），不過很多時候還是得用到鍵盤的熱鍵；例如上頭提到的敵人鎖定，或是互動飛行模式當中的叉路選擇。掠奪者計劃的操作界面相當靈敏，不過有時候反而會因為太靈敏而衝過頭，是較會讓玩家感到困擾的地方，再來就是在互動飛行模式當中，玩家必須要用滑鼠來移動準心，用鍵盤來選擇叉路，操作設備變來變去並不是一種好現象，尤其是這種動作射擊的遊戲。

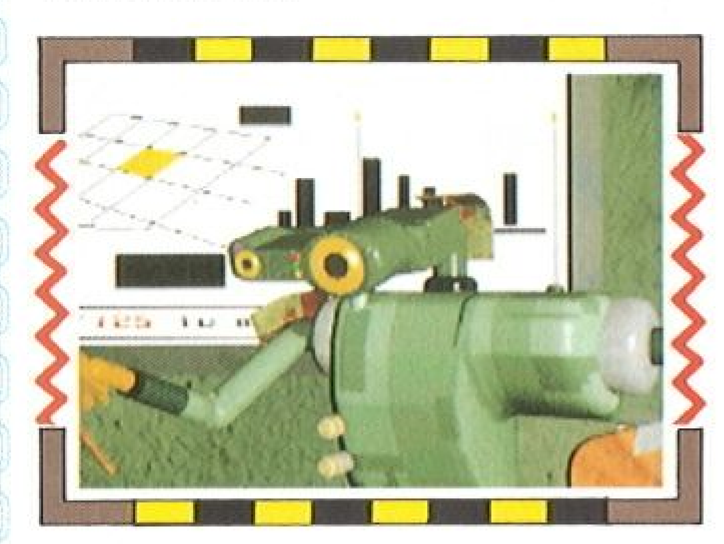




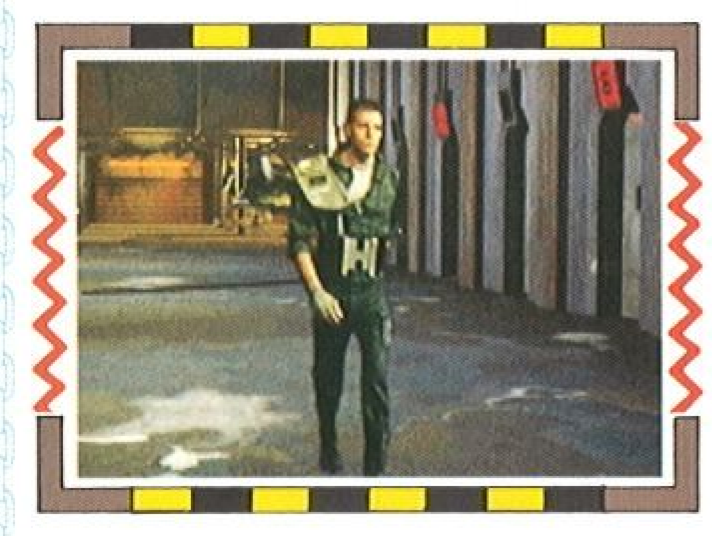
在音樂與音效方面，因為都是事先錄製好再經由音效卡輸出，所以效果自然差不到那邊去，尤其是過場動畫的語音部分，不過也許是因為這方面過於突出，音樂本身的表現反而有點普通，有時候聽久了甚至有點膩，尤其是遊戲一直都沒有進展的時候。



掠奪者計劃的遊戲難度還算適中，除了操作的失誤或是大意之外，其實遊戲並不會太過於刁難玩家，在進行任務之前千萬要搞清楚等一下要做什麼，否則正式開始之後將會一頭霧水。不過有的任務實在是設計得有些不妥，像是一開始的舊金山任務，玩家要一一去鎖定位於河流中央的衛星基地，如果不小心有遺漏掉，玩家還得再繞行市區一圈才能夠再回來，更別提鎖定與摧毀居然還分開來執行，也就是說第一次除了鎖定什麼都不能做，到了第二次才要去摧毀，如果玩家本身的耐性不夠，光是這樣重覆變化不大的任務，大概沒有多久之後就會放棄了。



雖然掠奪者計劃有許多可以再加強的地方，但是不可諱言的是，它是一款在水準之上的動作射擊遊戲，假如您不排斥這種以動畫為導向的遊戲，並且自認功力與耐心都不錯的話，那麼掠奪者計劃將會伴您度過快樂的時光。



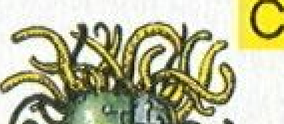
群英會審 VER 2.0





COW BOY

動作射擊遊戲不外乎在操作介面的流暢度及生動性，而掠奪者表現都相當不錯，只是在畫質方面略顯粗糙暗淡。





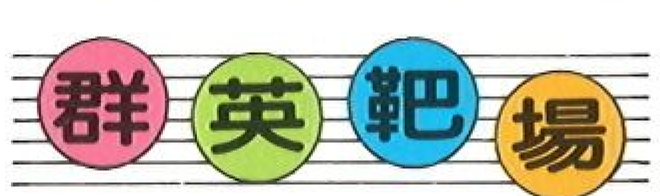
CYBER

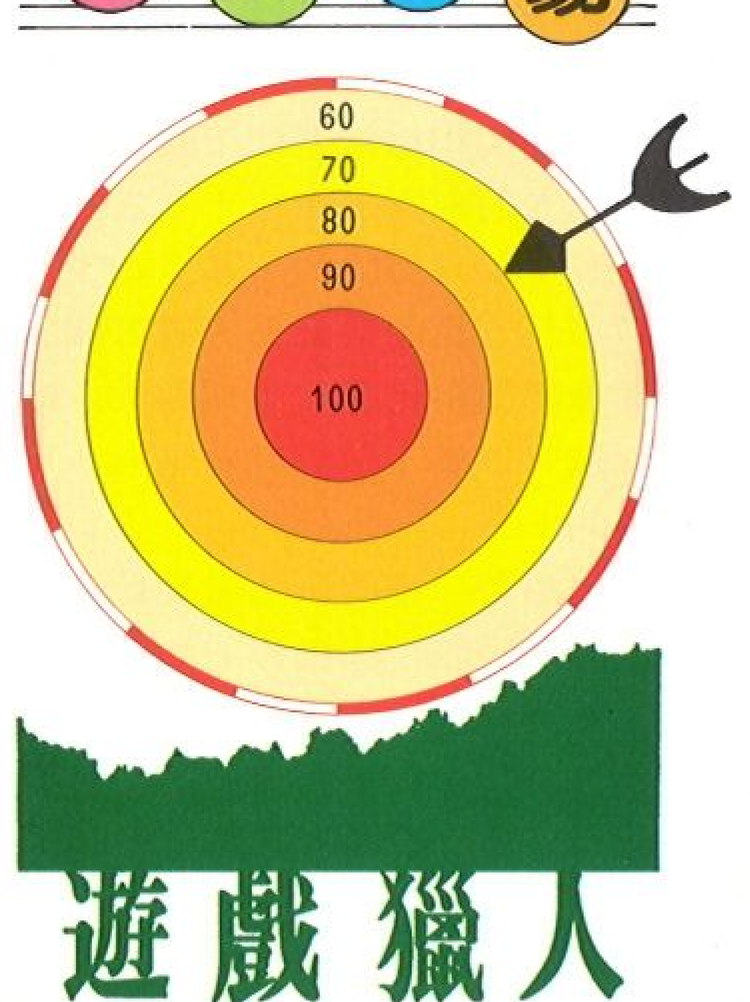
眞人實景的演出、精心製作的音效，再配上大量的動畫，是最近電腦遊戲的新賣點；而在掠奪者中由 Cryo 親自操刀監督所表現出來的聲光效果，使遊戲整體感覺相當眞實流暢。



DRAGON

以未來為背景的動作射擊遊戲，在動畫方面的表現可說是相當突出，操作也相當靈敏，但任務方面則設計得不甚理想，是其美中不足之處。





不吐不快



作者／臥龍口水

遊戲中的即時戰鬥模式是相當有挑戰性的，不是一件很容易上手的事情，筆者在此以守城戰爲例，提供玩家一些作戰方針來參考。

首先將陣形定爲在中央聚集的長方陣形（陣形表上排右方數來第三個即是），戰線不變更定於自軍側，之後按兵不動作空城之狀，直到敵方爬上城牆時，即刻大開城門，傾巢而出全軍突擊，殺他個措手不及，必可初嚐勝果，但不要深追，大約殺至城外將第一批敵軍解決後即可詐敗而回，重整旗鼓，不要在意城牆上的士兵，待敵軍又深入己陣時，又以衆擊寡予以痛擊，一樣地不深入敵陣，來回幾次後，城牆上的士兵就會撤退，這時向前掩殺，收拾逃兵，也不過於深入，回復原陣形，綜觀全局整個指令的操控大概就是突擊和陣形兩個交互運用；此外也可於一開戰時就大開城門，作出背水一戰之姿，重複上述的要領，掌握進退的時機進行攻擊都可立於不敗之地。

你能相信筆者使用關羽率領久千人的部隊，在二十七次的守城戰中都獲得勝利，甚至在士兵數不及五百的情況下，看著關羽衝鋒陷陣奮勇殺敵，把數千人的部隊擊退嗎？這成就感是無法比擬的。

附帶一提的，筆者在此並不鼓勵原野戰，因爲沒有障礙物要正面衝突！攻城戰則盡量使用統率力高的武將委任於電腦，能有較高的勝率，希望玩家都能百戰百勝。



作者／金立誠

相信玩過 3D 立體遊戲的人，一定會有深刻的印象，因爲身在 3D 空間下的人類已經不會再願意曲就於過去的平面圖像，逐漸發現 2D 畫面無法滿足視覺上的須求，只有立體逼眞動畫才能夠實現人類所追尋的目標一虛擬實境。最近由國外引進的「 3D 立體小旅鼠」充份掌握 3D 立體的特性，爲使用者設計出一個360度全方位視野的操作界面，讓使用者全盤掌握每一隻小旅鼠的動向，無論你處於那一種角度之下，當我使用這種界面時，令我有「眞正主宰遊戲」的感覺。另外這套遊戲尙有值得一提的特點一音效，整套遊戲中或許背景音樂並不突出（甚至多處畫面沒有背景音樂），但是音效卻著實令人印像深刻，因爲幾乎小旅鼠的一舉一動和使用者所下的每一個指令都會配何上滑稽有趣的音效。雖然有些英文唸得有些模糊，不過這種作法的確增加了許多趣味性和吸引力，畢竟遊戲是以寓教娛樂爲主要述求。

平心而論，不管是畫面的處理、音效的設計都可看得出是套用心製作的 3D 立體遊戲，値得玩家一試，並且，放眼現今遊戲市場，到處皆充斥著暴力和色情，能夠像「 3D 立體小旅鼠」風格如此清新可愛的益智遊戲已不多見了！最後提醒使586以上機型的電腦玩家，這套遊戲在此機型上 RUN 跑得很快，想慢都慢不下來，所以使用時請…全神灌注。



作者／黃凱傑

回想起當初買「十字軍」只因「軟世」的一篇緊急廣告挿曲一今天不買，明天你就會後悔。頓時發現，在載入過程中居然還能繼續聽動人心弦的配樂，這眞是我從未有過的經驗。在接受第一波的驚喜後，第二波的驚喜又接踵而來！原來這遊戲的開場居然比電影還要逼眞，生動的全程語音，配上字幕，眞是令人能立即感受到遊戲的整體狀況。

再來的內容更不用說，戰場上如鬼吼般的「死前哀嚎」，五花八門的淒慘死狀，及各強大殘忍的尖端武器，已是戰鬥暴力遊戲不可或缺的配備；而十字軍更多了一項引人入勝的眞人上場的過場劇情，讓筆者深深的被吸引且愛不釋手。相信我！它是一部不錯的上乘之作。



作者／傅延文

現在是九局上半，五比四，一分落後的兄弟象最後的反撲。二人出局，一壘上有適才擊出安打，護送林易增回本壘得分的吳復連。緊接著輪到葛雷諾打擊。全場鴉雀無聲，大家摒息以待。味全龍投手菲利普猛吸一口氣，望望一壘上的跑者，謹愼地投出面對葛雷諾的第一球…葛雷諾見球勢不錯，猛力一揮…

我一直盯著電視機看著那小白球飛快地掉落到觀衆席裡，是一支全壘打，葛雷諾打出一枝逆轉的一球。我失望地走進房間睡覺，可是因爲味全又輸了讓我輾轉難眠。幾天後同學跟我說軟體世界有出中華職棒Ⅱ；於是我跑到光華商場裡找中華職棒Ⅱ。看著那五排的軟體，看到遊戲在第五排，以在下的身高才不過(158)有點勉強，只好請旁邊的「大哥哥」幫我拿，回家之後立刻灌入電腦。我玩中華職棒時盡量不去看報紙，因爲我玩中華職棒是第一名可是現實裡味全卻是倒數第一唉…。玩中華職棒時的缺點就是六隊都自己控制每次比賽是都派野手上去投球你就一定勝，小弟曾創下 42：0 的記錄喔！我打完一個球季後，就選味全龍，但第二場比賽就被「ㄔㄨㄞ丶」下去了。中華職棒的缺點有下列幾點：(1)播報員永遠只會就這幾句(安打、盜壘了、全壘打…等)希望語音能改進(2)參加世界大賽的國家隊球員的臉怎麼都只有一國旗而召入球員，還有我召美國隊的強生卻有他的肖像每次播報員碰到世界大賽都不念名字，球隊新召的球員也沒有念，希望能加以改善不要讓玩家們看到的是一面國旗在球場上投球，也不要變成啞吧球場。(唉…味全又輸了，碰…哇…痛。還不快去吃飯打什麼電腦！媽媽的聲音)



格鬥悍將

作者／蝦 蟆

「格鬥悍將」故名思義，這遊戲必定是一套更狠辣、令人血脈賁漲、肌肉緊繃的格鬥遊戲，即「武將爭霸2」之後的上乘之作。在角色扮演上，每個人物屬性皆有不同風格，千奇百怪、五花八門的招式，令筆者目不轉睛的瞪大眼，直盯著螢幕瞧！本遊戲最大的特色在於誇張的必殺技、特殊血液恢復系統及「近身放大」的特效。這有如武俠小說般裏的武林高手，使出超強招式必先運氣、聚氣，而後功力增，方有擊天貫日、江翻海沸之勢。但小心，別練到忘我極境時，走火入魔了喔！

在整體畫面的佈局上，可說精細不足誇張有餘～在視野左右移動上的表現及場景變化並無明顯的立體效果，尙欠逼眞之感。至於近距離放大的視野也因解析度變得粗糙，顯得效果不是很好。

在操作上尙爲簡便，容易上手，加上可在聚氣時隨時恢復動作反擊，哇！這可難應付了！若是過關，依等級各角色還有不同的結局或更高等級的挑戰。整體來講，「格鬥悍將」是套不錯的娛樂軟體，人物有十多種選擇，而每個人物的招式風格不盡相同。會讓你渾然忘我的沉醉於其中喔！



銀河英雄傳說 4EX

作者／徐安邦

自從得知銀河英雄傳說 4EX(以下簡稱銀英4)要出中文版，就讓等了半年多了。終於還是被我等到了。把遊戲安裝好後，就開始進入遊戲了！

剛進入時，就被「它」的開頭動畫和聲音方面給嚇到了！從來沒看過這麼精彩開頭動畫是以 3D 來表示，而音樂聽起來也有交響樂的味道。OK！看到開始畫面，還想了好久不知要用誰，哈哈，失敗的魔術師楊，就選他好了。一開始，就像小說的安排一樣，楊威利不血落城伊謝隆爾，哈哈，因爲有最強的「薔薇十子軍」當然，憑著小弟的天份，很快就當上綜合作戰部長(席特尼前部長被我害死的，哈哈，官場如戰場，誰叫你笨呢！)憑小弟的作戰天才，很快就殺到帝國道都特拉巴哈，當然就以經安排好的一樣，帝國才撐了六天就被攻陷了。也難怪，十隻部隊打三隻，當然的啦！

我相信玩過銀英4的都因該知道，此 GAME 有個很大的 bvg，就是你在移動時艦隊會「轉圈圈」，一直轉，使自己變成靶子一樣讓敵人轟，其實這 BVG 聽說 98 版也有這樣，所以…。不討論了，總之銀英4是個非常棒的戰略遊戲，每一方面都比三代好太多了，不管你是不是銀英迷，只要喜歡玩戰略，都不日錯過這麼好玩的 GAME，不玩會後悔喔！



銀河帝國大決戰 II





THE TRADITION OF EXCELLENCE CONTINUES!

EMPIRE II The Art Of War

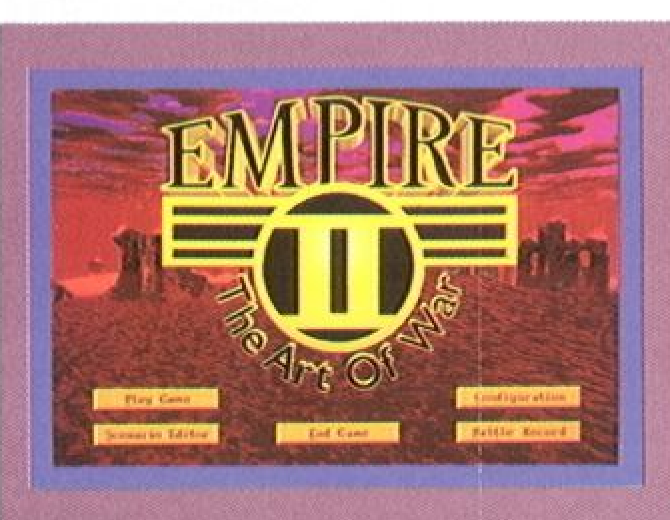
NETWORK AND MODEM

CD-ROM NEW WORLD COMPUTING, INC

絕無僅有的非常戰略非常有意思喔！

在本遊戲中，你可透過程式設計精心巧妙的安排設計，來場絕無僅有的世紀大戰，從過去的歷史戰役到未來科幻大戰，還有扮演恐龍與人類大戰等。所有你曾夢想過或意想不到的戰役通通囊括在內，滿足你對戰爭的渴求。

中文版現在正**夜以繼日**的趕工修改中，敬請熱烈期待！



* 有兩種遊戲模式：單人對抗電腦以及多人透過網路或 Modem 進行對抗。
* 各式各樣的戰爭場景，從古代到現代、未來等，還有許多特殊的戰役，配上變化多端的軍種兵器，讓你完全體驗何謂戰爭藝術。
* 就和眞正的將軍一般，你必須處理所有關於天氣、疲勞度、補給線以及低士氣等問題。
* 超強的遊戲編修工具，以你的創造力與戰爭的素養來創造修改戰役場景。

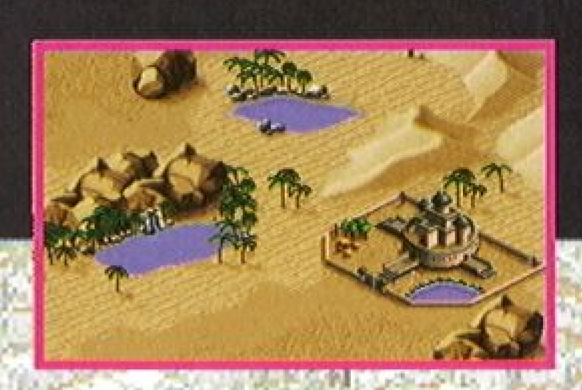

軟體世界

■高雄郵政 18-69 信箱
■台灣服務專線：(02)788-9293 (07)815-1991
■香港服務專線：(852)2729-2781

軟體世界・出類拔萃









遊戲特色：

百位名角，粉墨登場！

近百名你愛過恨過的金庸小說人物重新出場，包括楊過、令狐沖、喬峰、東方不敗及歐陽鋒等，你將和他們一起冒險、一起成長、一起體驗新生活。

超級製作，非常卡司！

由＜中華職棒＞、＜倚天屠龍記＞雙霸天製作群耗費一年時間爲您精心研發， 將所有金庸故事中令人熱血澎湃的大場面融匯一爐，在六大派圍攻光明頂、闖梅莊門江南四友等劇情中，你竟然成了第一男主角呢！

知己摯友，江湖逍遙！

近二十多名小說人物供你選擇，結爲同伴，一同暢遊武林。你可和愛酒如令狐沖者一起浮個幾大白，搭救落難的楊過，並安排他們的武功課程。組合成一支武功超高或暗器亂準或會醫療、會施毒等隊伍，並將所有人物引導至何種悽迷或完美的大結局，完全由你負責。

武功秘笈，天下第一！

遊戲中有許多武功密笈等你去發現、學習、苦練，畜集各大門派及邪魔外道的不世武功，等著你來學，稱霸武林不是夢。而每個人物皆有其專攻的才能，拳掌、劍術、刀法、暗器、醫術、用毒等，每個人的資質皆有不同之處，將來的成就更是不可限量，只看你如何去運用。

廣闊世界，任你遨遊！

超過１０００個螢幕大小所組成的遊戲地圖裡，座落著金庸小說中各個馳名的 場景，如活死人墓、絕情谷、黑木崖等，有漠漠的瀚海沙磧，還可揚帆遠航至各個海島上，如桃花島、俠客島、冰火島等，大筆寫意的外景及工筆雕繪的屋 內設施都十分合乎書中情景。

各展身手，開始戰鬥！

從一對一的單挑到多人大混戰都有，招式表現各人風格，淩厲逼人、瀟灑飄逸 兼而有之。

人物特色，刻劃分明！

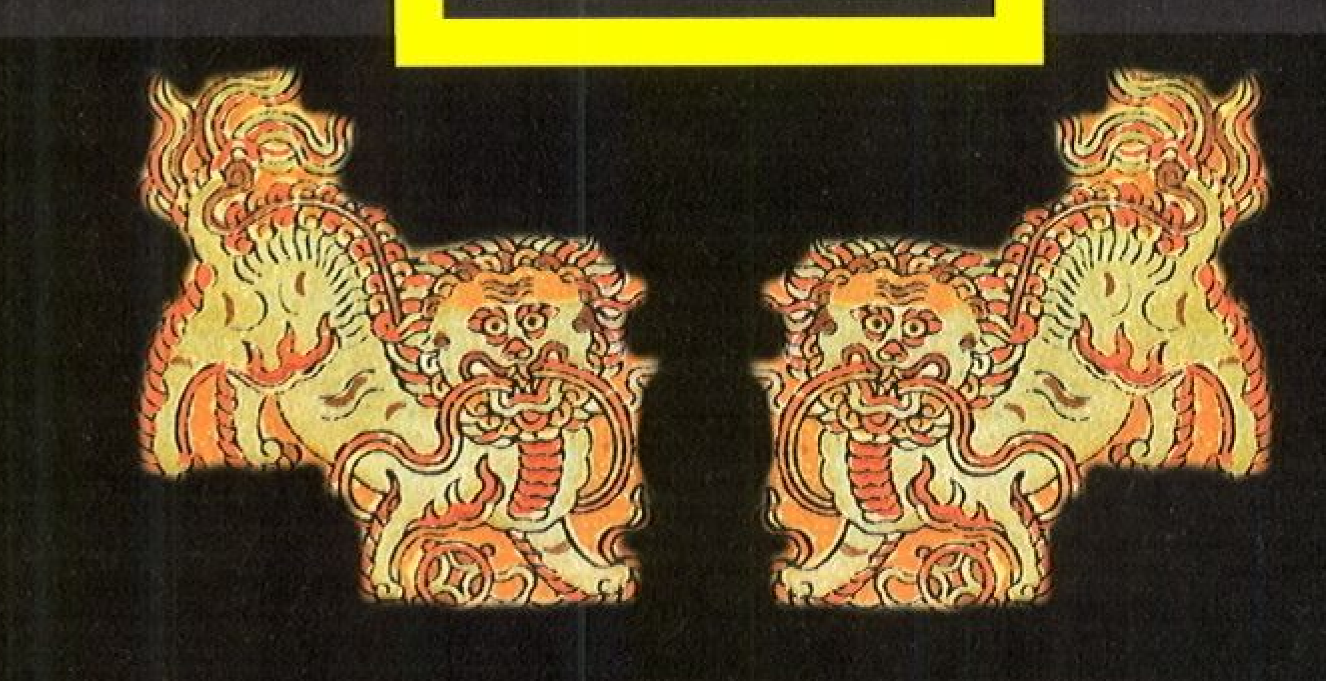
包含武力、內力、輕功等各項武器技能及特殊才藝，共有十多樣人物屬性，富傳統ＲＰＧ風格，昇級及賺取經驗點數也都有，但卻没有煩人的踩地雷式的戰鬥和強迫性的練功，也没有混淆視聽的迷宮設計。

金庸群俠傳





完全延攬金庸小說十二部
三十六册的大魔頭、奇男女
盡心收錄小說中所有
幻妙至極的窮山惡水、洞天福地







新年 守歲

最佳 玩伴

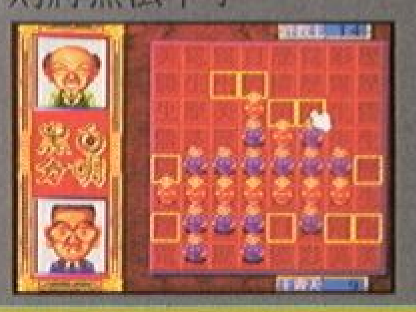
專爲新新人類設計

的智育休閒軟體

逗趣 鬥智 有看頭

黑白分明

這是機智問答和黑白棋的綜合體。在棋盤上的每格均有一道題目，有生活常識、自然科學、影視娛樂等六大題庫，除非你能正確的回答題目，否則將無法下子。



文字接龍



最基本的資格考試，每次均有不同的主題，可能是電腦、歌曲或電影等。想參加挑戰賽？先過了這一關再說吧！

手忙脚亂



遊戲中散佈著美女圖的碎片，你必須在時限內拼完。圖片會有四種不同的方向，還有各種寶物，有的會幫你，有的卻專門搗蛋。

雙雙對對



在時限內，從覆蓋起來的排堆中找出成雙成對的牌組。有的還有雙層牌面設計以及陷阱，小心別翻到“地雷”，否則辛苦記憶的牌位將會被大地震搞得亂七八糟。

大搶答時間



請握好你的滑鼠，準備搶答了。搶答的題目上至天文下至地理，包羅萬象。嘿嘿，誰是眞正的大頭王在此一搏。

誰來找碴



在兩張類似的圖片中找出其微妙的差異處。請擦亮你的雙眼，仔細瞧來。可別瞎猜摸混，答錯要扣分的！







■高雄郵政 18-69 信箱
■台灣服務專線:(02)788-9293 (07)815-1991
■香港服務專線:(852)2729-2781

軟體世界・出類拔萃

遊戲天堂

Klik & Play™

THE REVOLUTIONARY INSTANT GAME CREATOR

遊戲中附有許多遊戲範例，您可以修改或者重新發揮天馬行空的想像，自學指引方面以語音講述一個遊戲的形成大綱。

故事板編輯器上可開啟遊戲關卡畫面，由此可進入圖像、動畫等編輯選項。

關卡編輯器中是製作遊戲的主畫面，在此決定遊戲的背景、子母物件、動作及各項遊戲條件，資料庫中有包羅萬象的天地萬物、人生百態可茲利用。



七種移動方式，為您的物件注入追趕跑跳碰的動力。

製作遊戲並不難 人人可為設計師

只要幾個步驟，一個奇妙遊戲即時可玩！

不用專業鑽營，一個設計大夢即可實現！



逐步編輯器是遊戲的重頭戲，這裡自動“挑惕”遊戲製作中所有的不合理，並由您決定如何修改，包括動作的角度及碰撞的聲響都可調整選擇。

數學土撥鼠



水果盤

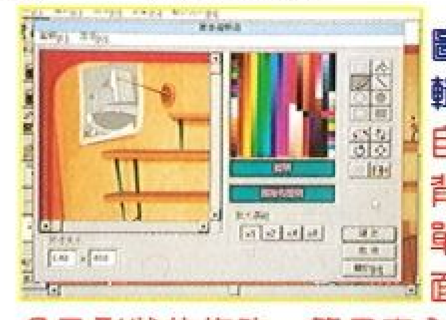


羅蜜歐救公主

黑白棋

動畫編輯器將人物的一舉手一投足都抓出來，您可決定其擺動或行進方向，使其更靈活。





圖像編輯器可自行在背景及單一畫面作顏色及形狀的修改，簡易齊全的各式繪圖工具，連小朋友也可輕易上手。



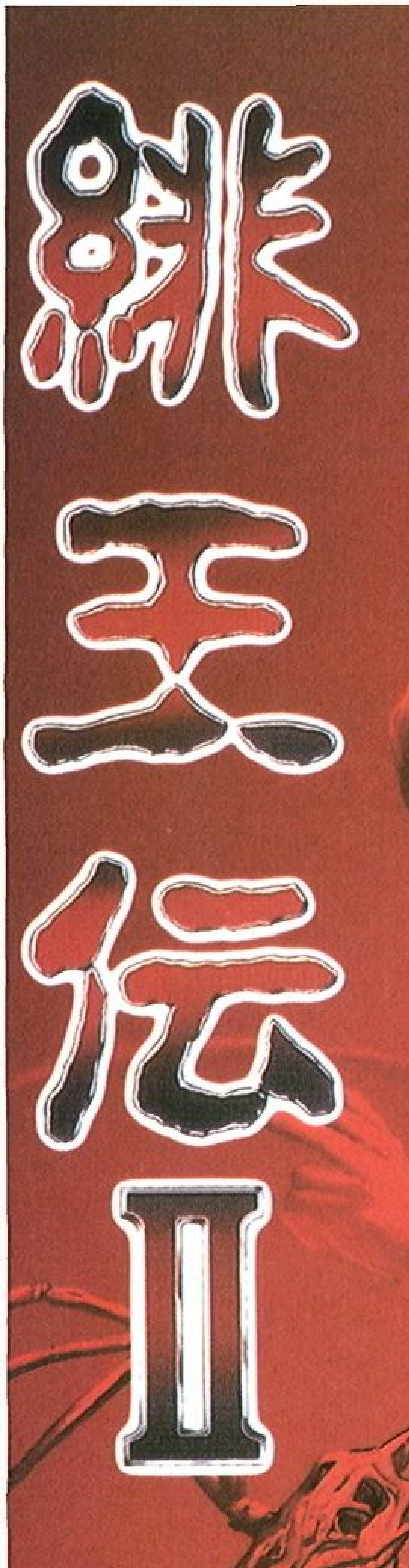
事件編輯器使已調整過的遊戲更臻完美，此處可以加入物品並逐一修正物件。

MAXIS

SOFT WORLD

軟體世界

智冠科技有限公司



■ 充滿機關及謎語提示的２０多個關卡，等待你來破解。
■ 依角色特性進行編組，可組成白刃、魔法、飛行部隊等。
■ 所有物品及指令均圖形化，提供最佳視覺及操作介面。
■ 可任意開啓功能視窗，隨時監控各部隊的作戰行動。
■ 下達導向移動設定後，部隊會以最短路徑進行索敵掃蕩。
■ 內含２０首重編樂曲，是値得玩家典藏的音樂發燒片。

光碟版熱賣中！





服務專線：（02）356-0955

大富翁 3

立足台灣 胸懷大陸 放眼全世界

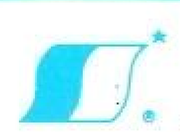
熱烈發售中

重量級的爆笑益智遊戲

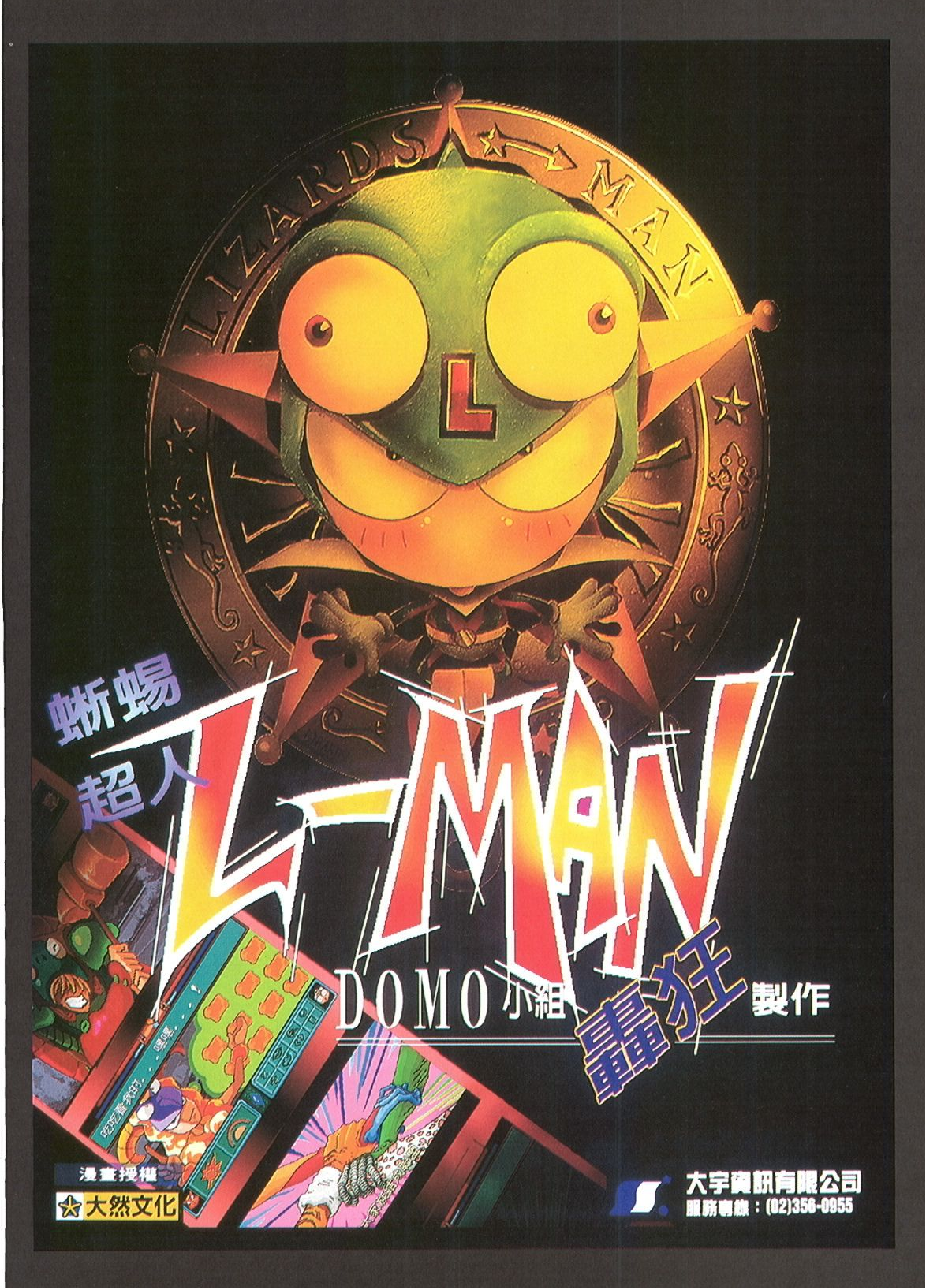
★政府建地出租，飯店、辦公大樓、度假中心任您興建。
★機車、汽車、火車、飛機、輪船，交通工具大翻新。
★競爭激烈的房地產、股票市場，考驗您的投資眼光。
★收購最大的股份，就能成為多家企業的董事長。
★信用卡、高利貸、抵押借款，讓您資金運用更靈活。
★操作簡便，支援滑鼠、鍵盤及大宇搖桿。







大宇資訊有限公司 服務專線：(02)356-0955
台北市忠孝東路二段88號8F TEL: (02) 356-3567 FAX: (02) 356-0969


LIZARDS MAN
蜥蜴
超人
L-MAN
DOMO小組 轟狂 製作
漫畫授權
大然文化
大宇資訊有限公司
服務專線：(02)356-0955



仙劍奇俠傳

★刻骨銘心的愛情悲喜劇，對白風趣情節詭譎多變。
★超震撼全動態回合戰鬥，敵我雙方皆有獨特招式。
★大氣魄的華麗法術動畫，戰鬥雷霆萬鈞臨場感十足。
★激盪心弦的情境配樂，揉合視覺幻想與聽覺震撼。
★四十五度斜向立體畫面，場景上天下地，氣勢逼人。
★生動活潑的小角色動畫，串連劇情貫穿全場。
★特別收錄８首遊戲主題音樂，曲曲動聽回味無窮。

光碟版、磁片版熱賣中！

★賀 本遊戲榮獲第三屆台灣區多媒體King Title金袋獎
'96電腦育樂多媒體展最佳國內角色扮演類獎★





★大宇首度移植自日本98版的最佳遊戲系列。
★共有 306關供玩家挑戰，難易適中，新手入門最適宜。
★八位生動活潑的角色及相關配樂可隨自行設定而更換。
★內附編輯模式可供玩家設計另 306關，挑戰其他玩家。

★簡易滑鼠操作，人物可以最短路徑移動至目的地，省時又方便。
★VESA自動偵測螢幕卡解析，提供最佳的視覺畫面效果。
★有本事把編輯好的傑作寄到本公司參加徵選，好彩頭等著你來拿。

倉庫番 玩家總動員

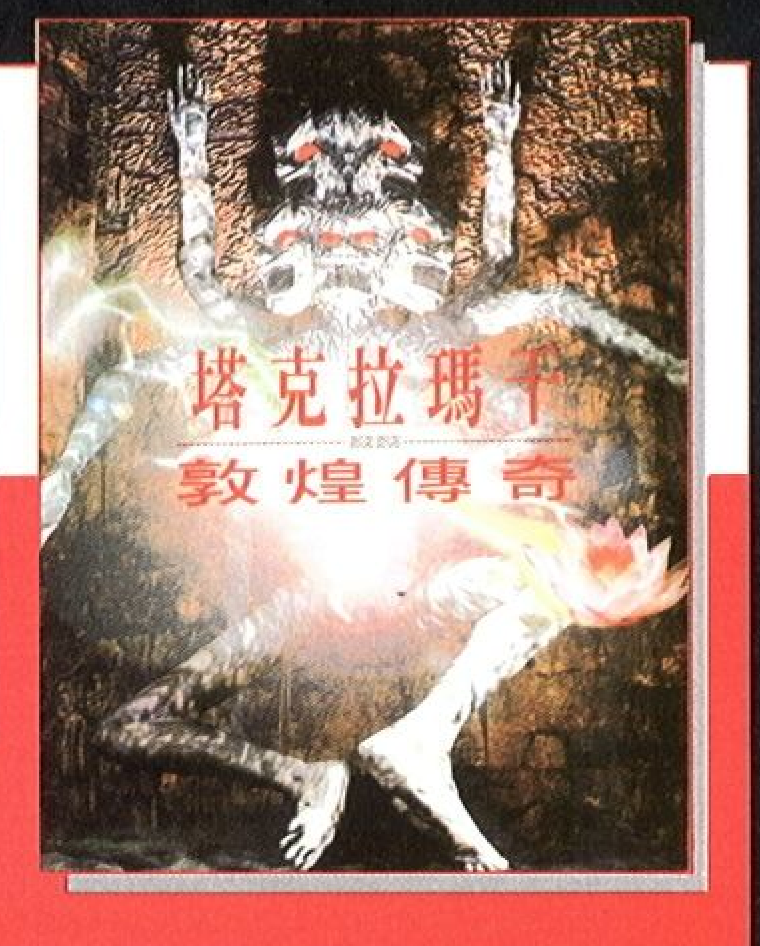
★賀本遊戲榮獲'96電腦育樂多媒體展最佳國外益智類獎★



塔克拉瑪干
敦煌傳奇

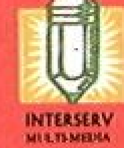




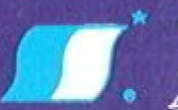


◎首獲工業局軟體工業五年發展計畫獎勵的多媒體作品。
◎融合陰陽五行的人文遊戲，考驗你的智商與耐力。
◎無暴力、無色情、益智冒險解謎遊戲的絕對極品。
◎全程3D虛擬實境，360° 任你遊走。
◎35段背景音樂，令你百聽不厭。
◎14道驚險關卡，讓你身歷其境。





企劃發行
昱泉國際股份有限公司

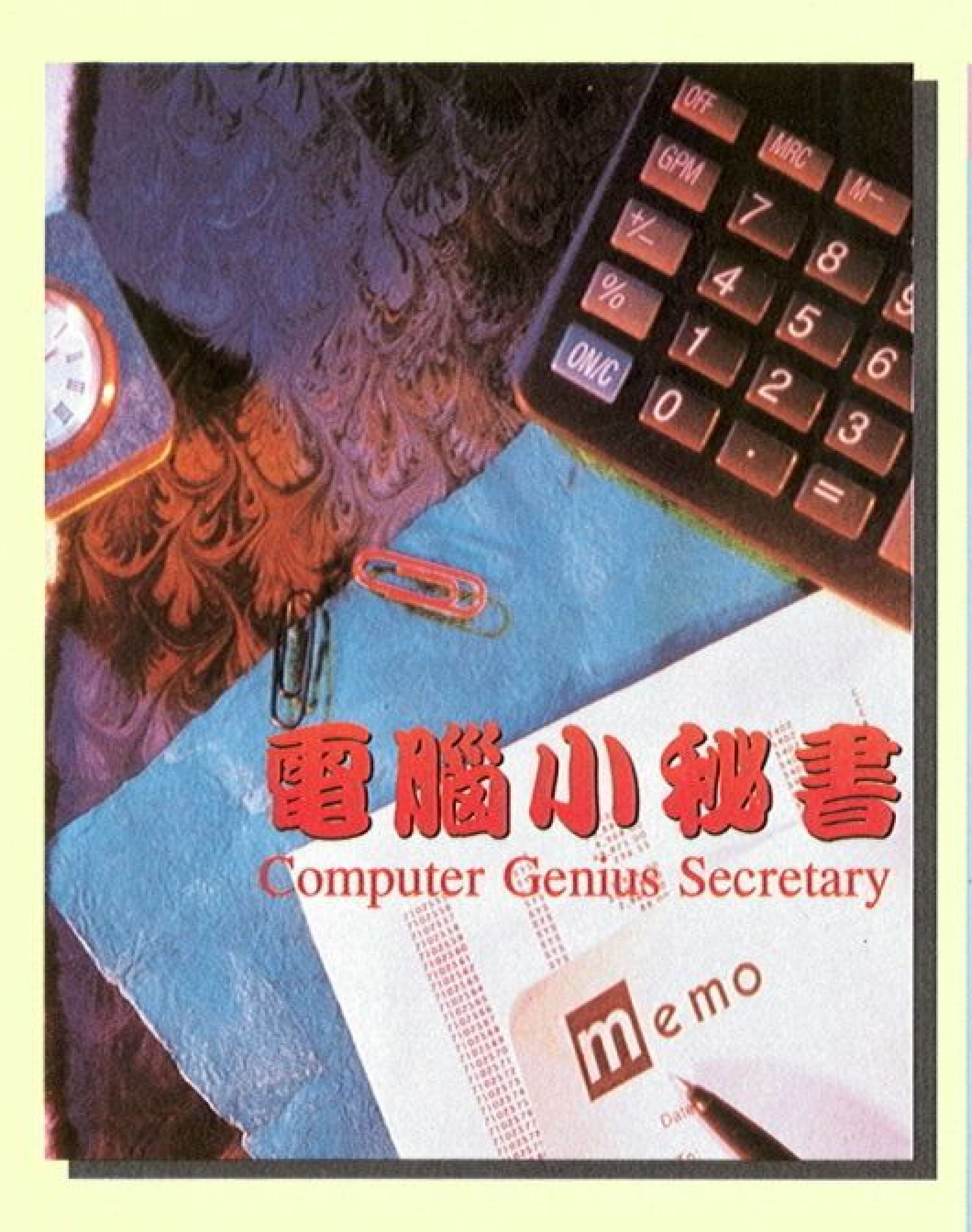


大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F TEL:(02) 356-3567 FAX:(02) 356-0969
服務專線：（02）356-0955

個人、學生、公司、上班族都好用的

電腦小秘書

【電腦小秘書】幫助您輕易地掌控工作和生活的大小細節，除了提供多種工作及生活化的實用功能外，更特別加強行程管理，讓生活及工作變得更輕鬆愉快而有效率，以符合現代社會對時間管理的重視，另外在操作介面上更是注重人性化及效率化，讓您快速進入【電腦小秘書】的應用領域之中。





電腦小秘書系統特性：

- ◆資料庫可根據需要，使同類資料顯示同種顏色，方便於選擇與分辨資料的等級及重要性。
- ◆分類整理常用中文辭彙庫，依輸入之欄位性質，開啓辭庫視窗以供選擇。
- ◆所有資料庫皆可自行新增、修改、刪除、列印資料，並提供多種查詢或列印方式，資料登錄免編號省時又方便。
- ◆一進入系統即可從【提示看板功能】得知所有待辦事項。
- ◆系統會依據輸入之欄位，自動切換成中、英數輸入模式使用最方便。
- ◆提供報表列印預視功能，預先檢查將印出之內容，也可將資料儲存成檔案，再使用文書處理軟體來編修。
- ◆若輸入為日期欄位，系統會立即提供萬年曆，並自動換算星期。
- ◆可以自行變換及設計音樂響鈴裝置及螢幕保護裝置。







大宇資訊有限公司

台北市忠孝東路二段88號8F TEL:(02) 356-3567 FAX:(02) 356-0969

服務專線：(02) 356-0955

斗數尖兵　再度震撼出擊！

紫微斷訣 II

繼廣受好評的『紫微斷訣』，作者再次推出精心研究的成果。除了增加流年大小限解說，還提供自行設定庚年四化、天馬等星曜的功能，斗數各派的排盤規則盡在掌握之中。前作創舉的自行增加判斷定義功能更上一層。

預知未來何必再求人，『紫微斷訣２』不僅可作為個人行運論斷的諮詢法寶，也是斗數入門與精進的最佳途逕。



遊戲特色：

⊙增加大限、小限及流年的解說判斷及八字的顯示。
⊙配合紫微各派講義，設有庚年四化星、天馬生月生年設定。
⊙觀看命盤時可用方向鍵自行改變12宮位的排列。
⊙內建定義編輯器並提供詞庫查詢，可任意增修定義及判斷。
⊙定義判斷速度更快，一分鐘約9000行（486 DX2-66）。
⊙提供螢幕解析度選擇模式，亦可由使用者自行設定。
⊙命盤解釋可以區段列印，編輯器可以瀏覽無限大的檔案。
⊙列印時若印表機未開啓，可以輸出為標準文書檔。
⊙增加BOSS KEY功能，再也不怕有人來查勤。
⊙在 Windows 95 下模擬 MS-DOS 模式亦可使用。

大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F　TEL: (02) 356-3567　FAX: (02) 356-0969

服務專線：TEL: (02)3560955

ARMOUR 捍將防毒系統

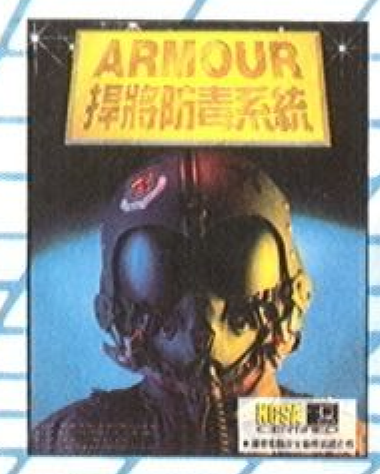
美國國防部現役防毒軟體

【捍將防毒系統】 通過美國國防部最嚴格的要求，並指定購買高達 150萬套。現在您即可擁有與美國國防部相同的保障。

經由挪威、馬來西亞、中華民國、美國、德國、法國、新加坡等國的防毒專家共同努力，研發出最先進的防毒軟體，並通過最權威的國際電腦安全協會(NCSA)認證合格。



★國際電腦安全協會認證合格





★長駐偵毒模組最先載入系統中，能線上自動偵測並清除長駐型及開機型兩種病毒，正確率最高且不阻礙系統的執行速度。在 WINDOWS 下長駐偵毒模組仍可正常運作，並可預定掃描時間。

★可掃描超過7500隻以上的病毒。並有效清除1000隻以上的病毒，且不斷增加中。

★超強電腦保全功能：

◎開機磁區守護程式：開機後立即比對開機磁區，確保系統正常運作。

◎偵除未知病毒程式：偵測並清除未知型病毒，恢復檔案中毒前的原貌。

◎緊急救援系統程式：當硬碟因故無法開機時，可利用此磁片恢復硬碟分割表、CMOS、開機磁區等重要資料，全中文顯示，不再因不懂英文指令而毀壞硬碟。

★解毒程式含萬能開機引擎，可清除任何已知及未知的開機型病毒。

★可掃描或清除檔案型、開機型、組合型、隱藏型、 WINDOWS的病毒、記憶體長駐型及最新的變體引擎和病毒產生器所製造的多形病毒。

★在單機下可掃描網路上的磁碟機，並可直接掃描 ARJ、 ZIP、 LZH.. 等九種壓縮檔案，方便個人、 INTERNET及 BBS檢查所傳回之檔案。

★精心設計的中英文操作介面及線上輔助說明，讓您在使用上更為方便。

★線上中英文病毒資料庫檢索，可立即顯示病毒種類及其感染途徑。

★可從大宇公司新的遊戲或透過 BBS，免費方便取得最新的防毒碼。



大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F TEL: (02) 356-3567 FAX: (02) 356-0969

系統開發：NORMAN DATA DEFENSE SYSTEMS
/RE SOLUTIONS (M) SDN.BHD.
總代理：雄振事業有限公司

MICROSOFT WINDOWS COMPATIBLE

Office English

兒童多感度英語

辦公室英語

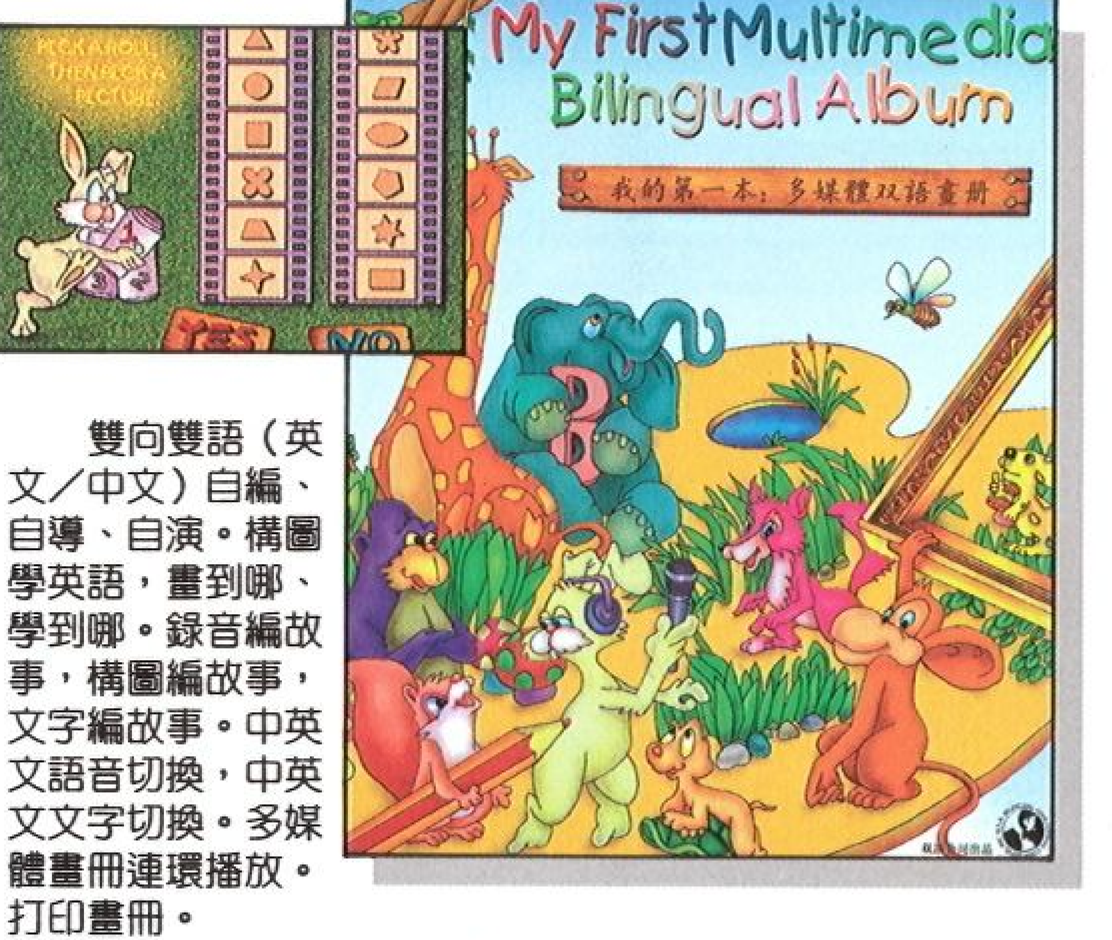


辦公室商業英語是一套針對亞洲人設計的商用會話課程。由於80%的商業用語發生在辦公室中，因此這套教材的場景定位於辦公室。功能上，這套多媒體教材首先創用滑鼠〞拉到哪、聽到哪、錄到哪〞，充份將英語發音的細節展現給學習者。

適用年齡：6 - 12歲



兒童多感度英語是一套課程結構非常嚴謹的教材，非常適合學校或家庭內的循序漸進學習。多感度英語共含四片光碟，各自獨立亦可成套使用。其內容涵蓋字母、大小寫、鍵盤打字操作、音標、數學英語、兒歌及十五大類基本詞匯。

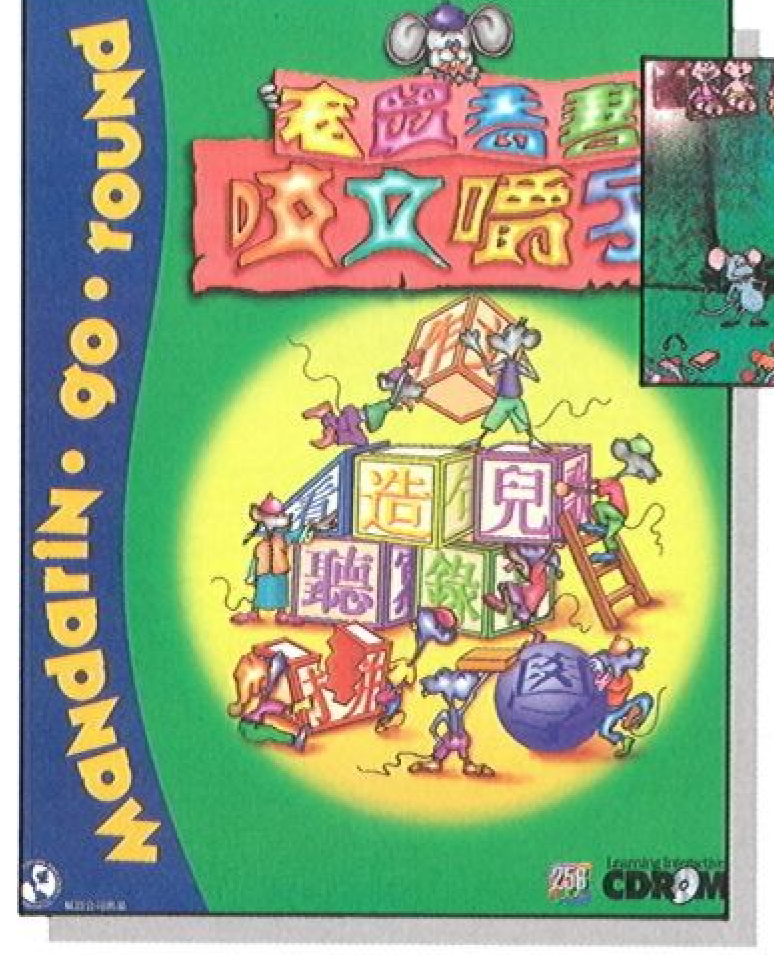


雙向雙語（英文／中文）自編、自導、自演。構圖學英語，畫到哪、學到哪。錄音編故事，構圖編故事，文字編故事。中英文語音切換，中英文文字切換。多媒體畫冊連環播放。打印畫冊。

學習內容：基本動物、自然物、場景基本動作、表情、體態、單字、短句。

永不厭煩，變化無群的英語學習方式！

我的第一本 多媒體雙語畫冊



充滿驚奇的圖文串聯，語意移位。
四十首原創童謠：刻畫十二生肖的童趣。
★多媒體聽寫
★多媒體圖文串聯造句子
★多媒體圖文串聯作文
★北京童音
★有趣動畫
★動作圖鈕
★中文遣文用字的靈活性從小扎根

老鼠看書 咬文嚼字

適用年齡：3 - 12歲

開發公司
雙語資訊〔太平洋〕股份有限公司
台北市信義路四段155號8F之1
TEL:(02)7036330 FAX:(02)7036398

發行公司
大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F
TEL:(02)3563567 FAX:(02)3560969

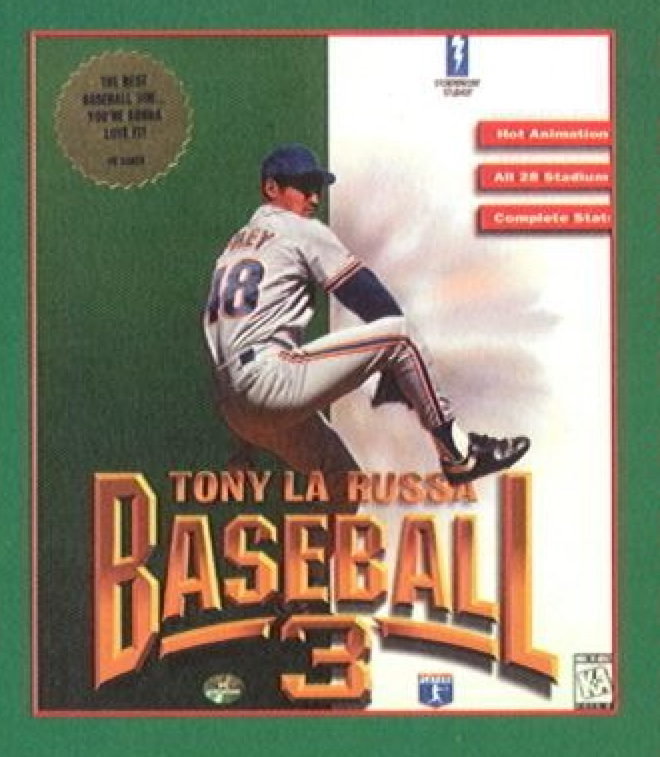
服務專線：(02)356-0955



FARLAND STORY
古大陸物語 II
雅克王遠征
聖劍被奪，魔王重生
英雄雅克，重披戰袍
《古大陸物語》系列再度與大家見面！這一回雅克王將帶領昔日好友，
追隨魔王軍殘留的蹤跡，展開一段長征！而且還有更方便的介面、
改進的遊戲規則、並提供光碟點唱機的功能！
■更壯麗的劇情
■更方便的操作介面
■可愛的人物造型
■豐富細緻的遊戲畫面
■可直接選播遊戲中的配樂
© 1995 TGL Company.
All rights reserved.
TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司
TEL：台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837 代理發行

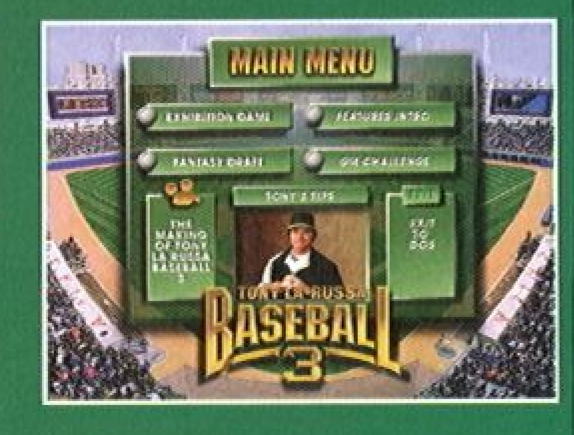
明星職棒3

UNALIS

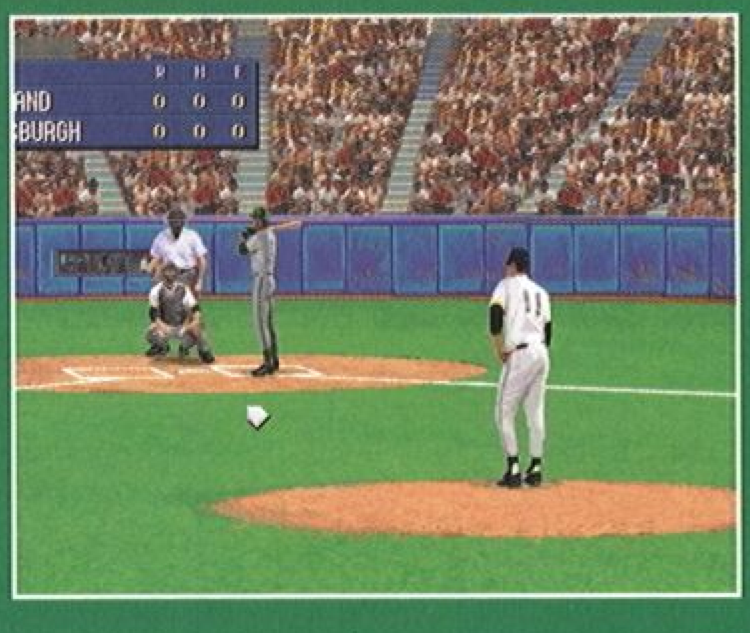


- 湯尼・賴・魯薩本人錄影示範為您講解
- 輕鬆經由數據機下傳大聯盟最新球隊資料
- 湯尼・賴・魯薩（大聯盟五次冠軍教頭）共同參與設計
- 夢幻球隊完整組合
- 256色高解析精彩畫面
- 真人拍攝錄影動畫演出
- 大聯盟球星數位化影像
- 三大職業播報員現場播球
- 全美28大球場3D精細呈現
- 易用又友善的簡易安裝程式





您在尋找真正的棒球遊戲嗎？歡迎來到大聯盟，享受這個由湯尼所參與設計的驚人棒球模擬器，不僅提供美麗的真實球場、逼真的球員動作、翔實的參考數據、並擁有紀念價值十足的經典影片資料，這不正是你要的嗎？







松崗電腦圖書資料股份有限公司

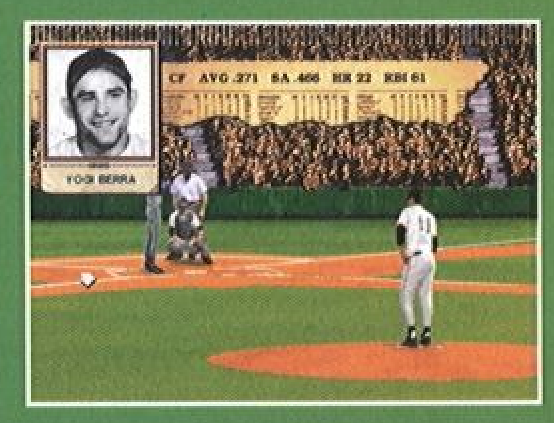


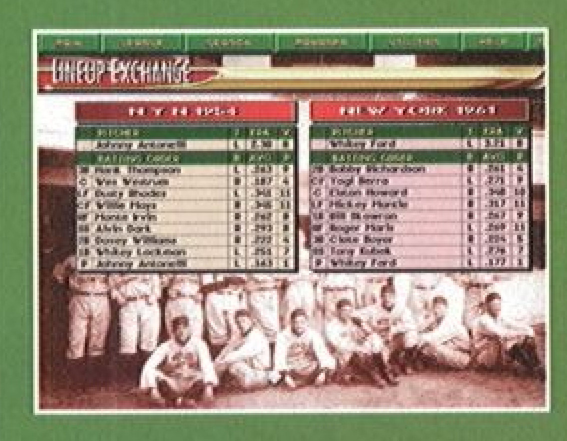
TEL:台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837

世紀職棒



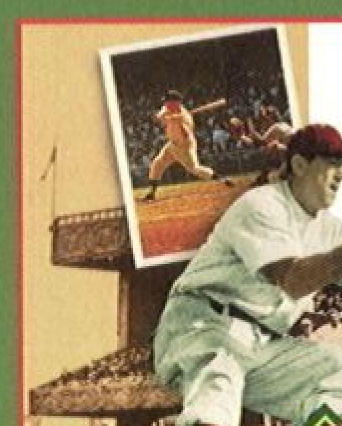


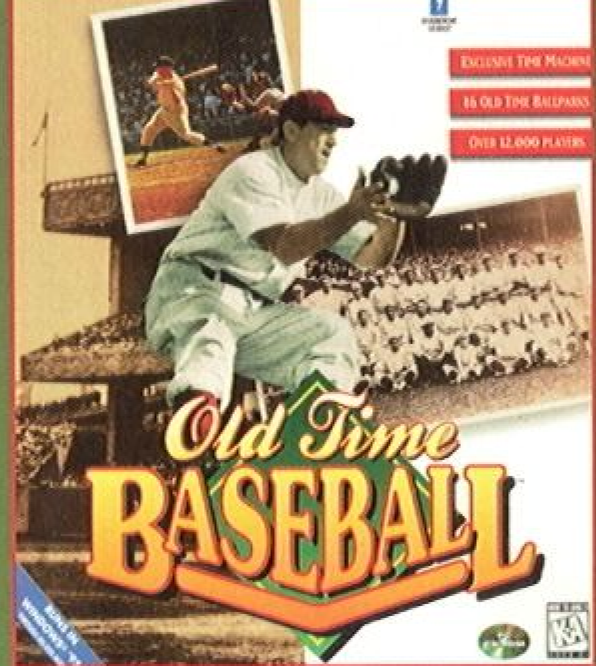




想知道老全壘打王遇上新巨棒是怎樣一種情形？您即將乘著本遊戲所為您特別設計的時光機去感受一下上一個世紀的棒球光榮，讓你體會一下過去曾有的記錄、球星與球場。雖然他們早已不在，但是我們卻將他們帶回來了！

- 超過12,000位球員、110個球季。
- 為每個球場精心設計的歷史圖說。
- 16個精巧繪製的已遭拆除的舊棒球場。
- 精確動作模擬、256色高解析度畫面呈現。
- 數百位球星肖像，包括已進入棒球名人堂者。
- 名播報員柯特・高迪與梅爾・艾倫為您播報比賽。
- 獨一無二的棒球時光機，將所有的記錄融於一體。







無限飛行
UNLIMITED
中文版無限上市！！
飛行・・・是無限的！
讓原葉格將軍空戰史及F-22
攔截機的開發小組帶你體驗史
上最擬真的「飛行模擬器」
• 提供五架外型迥異的特技飛機
• 由最特殊、先進的3D貼圖技術及動態模式處理
• 支援各式搖桿及CYBERMAXX和VFX-1 等VR頭盔
• 並在25門教學課程中，讓你一步一步地成為飛行高手！
©1995 Looking Glass Technologies, Inc., Cambridge MA. Flight Unlimited, Looking Glass and the distinctive logos are trademarks of Looking Glass Technologies, Inc. All other product names are trademarks of their respective corporate owners and are not affiliated with Looking Glass. All
TM
A Looking Glass Technologies Production
奇特的眼宿蟲、夢幻的女戰士、邪惡的博魯特與神秘的三隻眼在這裡交織成為一段動人精彩故事！
■由高田裕三作品改編而成
■超過十五萬字的動人情節
■可自由開關的多重視窗
■輕鬆自在的滑鼠操作
■劇力萬鈞的動畫
©高田裕三 / 講談社 © 1993，1994日本クリエイト
CREATE
日本クリエイト株式会社
アイズ
3×3EYES
～三只眼變成～
UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL：台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837 代理發行



野心勃勃的伊金公爵，就像盤伏在草叢中俟機捕食獵物的土狼般，隨時準備著吞噬雅特蘭提斯
Aegeom
智力/91
步兵指揮力/94
弩兵指揮力/25
一套全方位的即時策略遊戲
讓你擁有更眞實的策略感受
精緻華麗的遊戲畫面
震撼刺激的 3D 對決
獨具個性的將領
豐富的人物對話
更加眞實的即時策略
四十五度視角的即時戰略
640*480*256 色　高解析度
誠徵
美工、企劃、程式、劇本人員，歡迎對製作 PC GAME 有興趣者加入，請準備履歷寄到本公司郭小姐　收
P.S. 可年後上班
21
世紀縱橫股份有限公司
北市建國北路二段137號3F　TEL:(02)5025969


聖光島
聖光島
從城市到野外，
640*480 的瑰麗色彩。
優美的配樂及音效、
充滿視覺效果的人物裝備圖型，
物品皆實際存在於每個角落。
劇情上的發展沒有預設任何立場，
它有多達 12 種的結局。
容易使用的滑鼠介面。
聽聞天使的佳音，
緊緊握住惡魔的雙手，
你將開始艱難的冒險旅程。
誠徵：美工、企劃、程式、劇本人員
歡迎對製作 PC GAME 有興趣者加入
請準備歷照寄到本公司 郭小姐收
P.S 可年後上班
世紀縱橫股份有限公司
台北市建國北路二段 137 號 3F TEL：（02）5025969

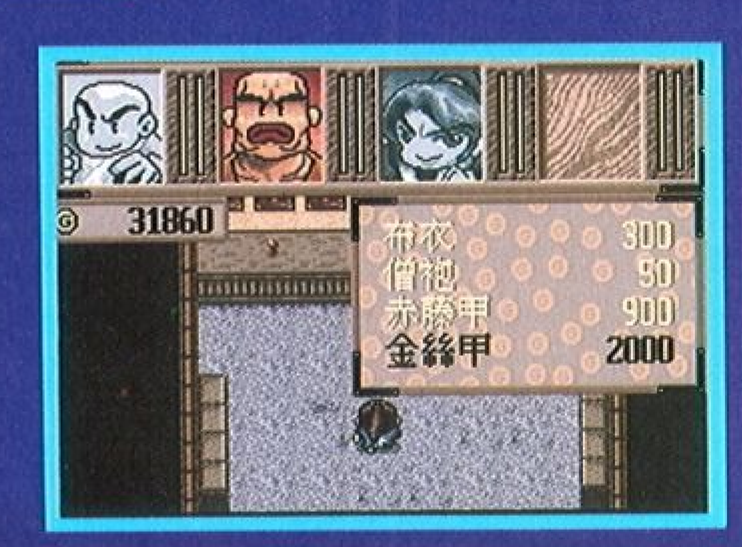

三國風雲
馬蹄一蹴荊門空
鼓聲怒、鎧甲兇
疾雷破山風
旌旗北卷天地泣長紅
千古興亡多少事
不盡長江滾滾流
得意江山
笑問天下英雄，誰敵手？
孫權
劉備
誠徵：
美工、企畫、程式、劇本人員、研發
部門主管，歡迎對製做PC GAME有
興趣者加入請準備歷照寄至本公司
郭小姐收 P.S可年後上班
世紀縱橫股份有限公司
台北市建國北路二段137號3F TEL：(02)5025969 FAX：(02)5013570
1995.12.

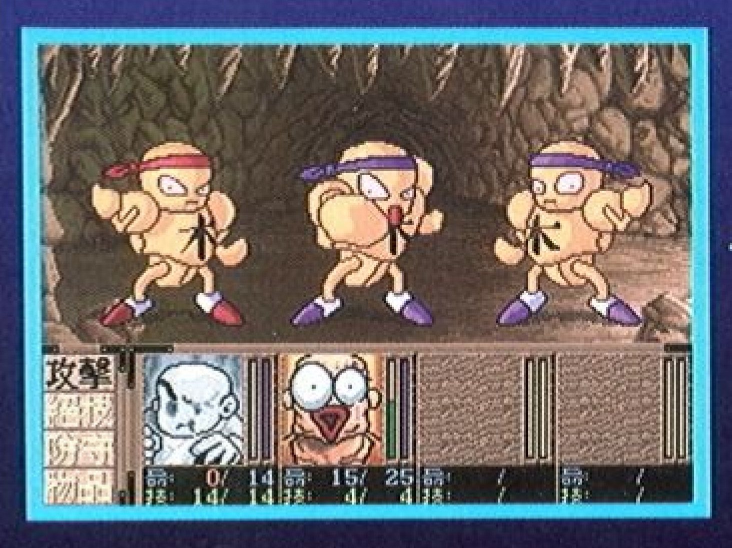
發燒熱賣中

鬼馬小英雄

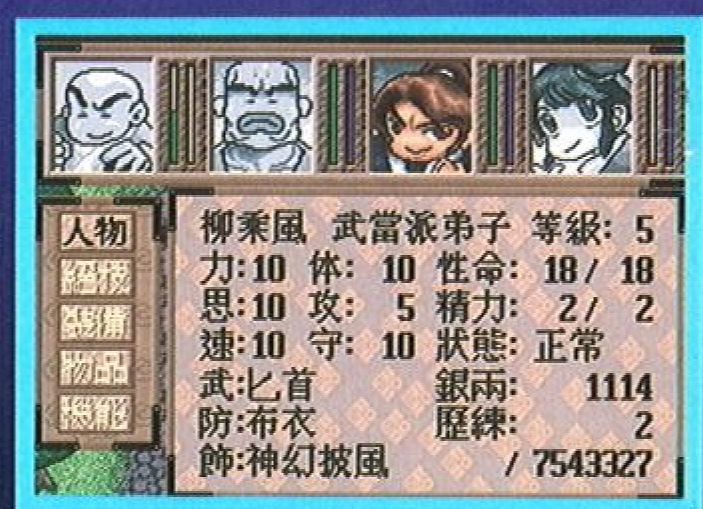
RPG遊戲







少林小沙彌　鬼馬行大運
奇招怪式大出擊
喜愛角色扮演的玩家切勿錯過！
現已推出

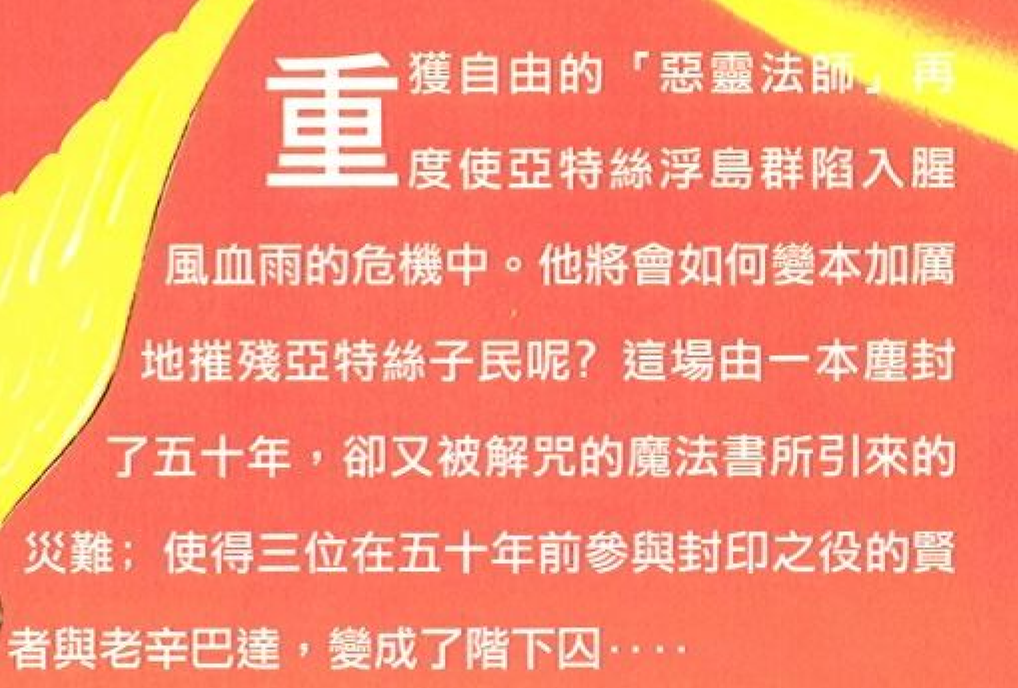


漢堂國際資訊有限公司 製作發行
高雄總公司 TEL：(07)335-6466 FAX：(07)335-4053
台北分公司 TEL：(02)395-6800 FAX：(02)391-5054


模擬師父
師道未泯，仍自閉關蓄勢，待一朝功成破錮，龍吟九天之外！
人物養成
你想訂作一位自己心目中的俠士嗎？為了得到武林奇書”絕天九書”，您必須培育一名優秀的弟子，以便在十年後爭取”絕天九書”的比賽中獲勝。從八歲到十八歲，舉凡文學教養、內功武術都是您教育徒弟的途徑，但徒弟的性格和品行也千萬不可忽視。
在您的教養之下，徒弟將會成為一代大俠、邪派外道，或是庸碌一生？一切都操在您的手中！
強片預告
漢堂國際資訊有限公司 製作發行
高雄總公司 TEL：(07)335-6466 FAX：(07)335-4053
台北分公司 TEL：(02)395-6800 FAX：(02)391-5054



漢堂國際資訊有限公司 製作發行
高雄總公司 TEL：(07)335-6466 FAX：(07)335-4053
台北分公司 TEL：(02)395-6800 FAX：(02)391-5054



重獲自由的「惡靈法師」再度使亞特絲浮島群陷入腥風血雨的危機中。他將會如何變本加厲地摧殘亞特絲子民呢？這場由一本塵封了五十年，卻又被解咒的魔法書所引來的災難；使得三位在五十年前參與封印之役的賢者與老辛巴達，變成了階下囚‥‥

扮演小辛巴達的你，在陌生而得不到任何幫助的異次元國度裡，該如何拯救你的爺爺老辛巴達及逐漸消失的亞特絲浮島群上的千萬子民？

這將是你一生中最偉大、最有挑戰性的一次冒險。

完全支援
中文WINDOWS95作業系統
640X480.256色高解析度遊戲
遊戲內容全程語音
台灣第一個完全支援Windows
95,Windows NT

辛巴達幻境奇航

SINBAD IN THE LOST LAND

保証令您刮目相看！敬請期待！







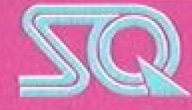


國內首次自製冒險遊戲中：

- 完全支援中文WINDOWS95作業系統
- 640X480
- 256色高解析度遊戲
- 遊戲內容全程語音

配上：

- 十餘個精彩絕倫的全螢幕過場動畫
- 數十首精心製作，曲風優美的音樂
- 近百個華麗壯觀的3D場景
- 浪漫奇幻的故事情節，幽默風趣的對白
- 上百段精緻細膩的劇情動畫



捷友資訊科技股份有限公司
設計製作

台北市重慶北路四段240號2樓
TEL:(02)8122617 FAX:(02)8112687



台灣總經銷商
倚強科技股份有限公司
地址：台北市重慶北路二段188號5樓
TEL:(02)557-5138 FAX:(02)553-7806

香港總經銷商
德榮科技股份有限公司
ADD:UNIT A,3/F.,TUNG LEE BLDG.,1043 TUNG
CHAU WEST ST.,LAI CHI KOK KLN
TEL:(852)2302 0080 FAX:(852)2314 0129

瑞士總經銷商
亞太科技股份有限公司 Asia Pacific Technology
ADD:Im Baumgartten 27C Fellben
8552,Switzerland
TEL:41-51--7652266 FAX:41-52-7652525


妖塔
2189
西元2189年，T市經過30年再開發計劃後，整個都市發生極大變化，所有自然景觀全部消失無蹤，取而代之的是一幢幢與天競高的建築物。在舉目所及的水泥叢林中，唯一引人注目的是一棟高聳入雲的摩天塔，亞德拉斯。這座鶴立雞群的建築物雖然氣勢磅薄，卻流傳著許多關於它的不祥傳說。
亞德拉斯的啟用時間已經拖延許久，明天終於要舉行正式啟用典禮了，這時一股邪惡的陰風突然席捲而來，一群無辜少女就要遭遇魔界妖孽無情的摧殘．．．．
幸福鴨國際股份有限公司 用心製作 快樂發行
台北市北平東路十六號十二樓之二
TEL:(02)3934812 FAX:(02)3213468
本產品係日本株式會社 GREAT，正式授權幸福鴨國際有限公司在台獨家製造發行，依據著作權規定，嚴禁任何形式之複製、出租、公開播映及平行輸入，否則將依法究辦。
限
嚴禁販賣給未成年者
禁止未滿二十歲購買
GREAT

富貴列車

亞摩斯紀事


精彩的3D動畫


幽默逗趣的劇情,
盡情遨遊於魔法與
科幻的冒險國度.


懸疑!緊張!刺激的冒險遊戲


令人莞爾的演出,
拍案叫絕的對白.


豐富的遊戲場景,
超過上百組的動畫.

一連串離奇的謀殺,綁架,召魂等...的陷阱
一堆難纏的食人猛獸都在遊戲中,
敬請期待,魔王與勇者的爆笑演出.

CD-ROM 光碟版
PC-386以上
MS-DOS 6.0以上版本
記憶體4MB以上
操作方式:滑鼠必備
聲霸卡系列或相容音效卡

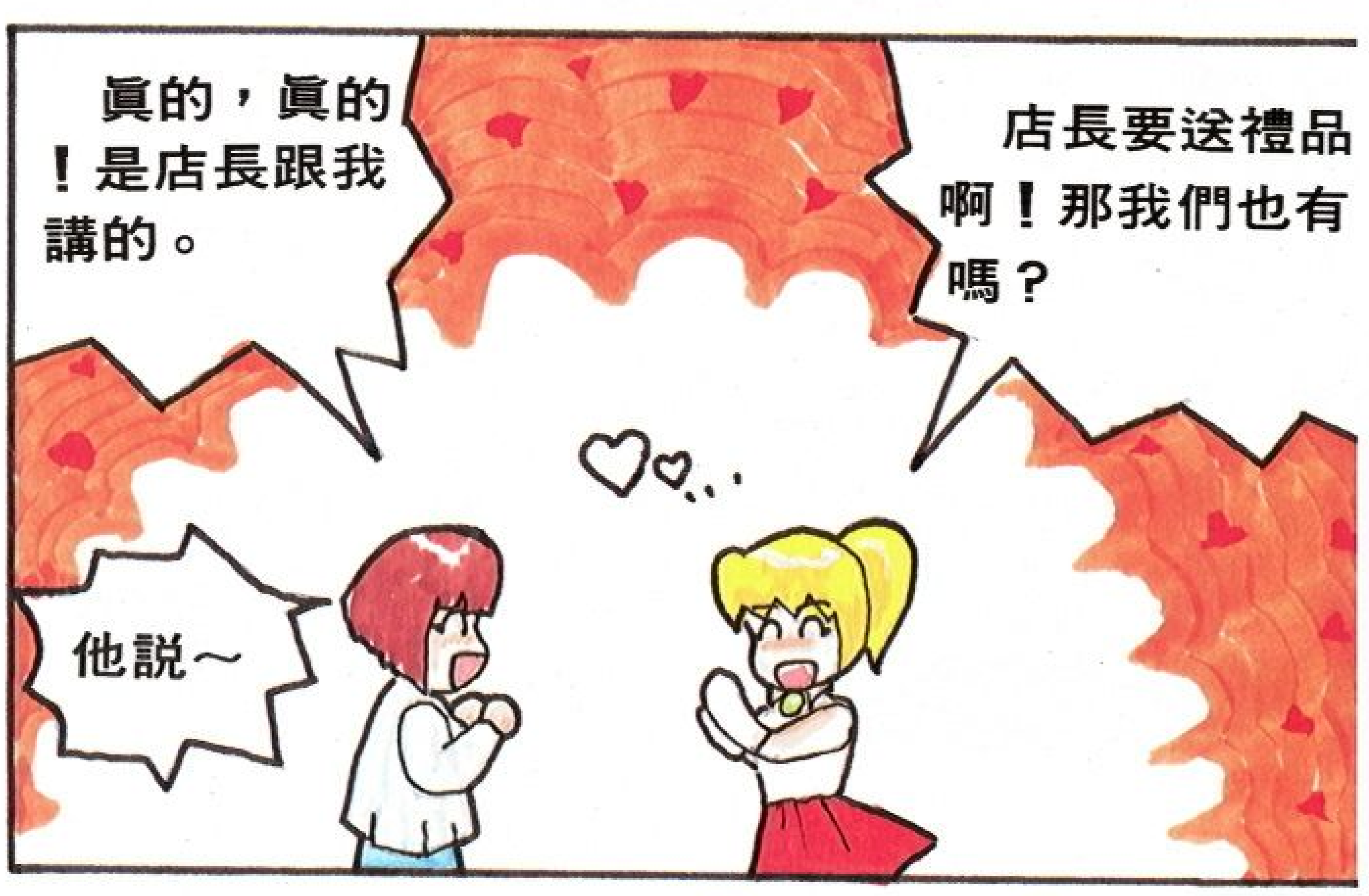
富峰群 總代理 / 富優資訊 企劃製作

台北縣永和市中和路343號7F-3 TEL:02-2320033 FAX:02-2312679


98
精品店
☆圖文：GRX☆
本期精品
Sorcer Kingdom
麻雀幻想曲三代
DOKI DOKI EX
NOVA
初戀物語


各位精品店的老主顧們！年度的PC 族普查已經開始了
請你們別忘了投給精品店一票哦！


拜託，拜託啦！而且，店長已經準備好酬謝的禮物了呢！
眞的呀！


眞的，眞的！是店長跟我講的。
店長要送禮品啊！那我們也有嗎？
他說～


你就是我們的禮品啊.!!
!!


又不關我的事…是店長說的嘛！


BYE!BYE! 請大家別忘了哦！咱們下期見！
事不關己，己不操心啊！



98 精品店

Sorcer Kingdom

●所須配備：NEC PC-9801 VX 以下　●HDD：支援
●滑鼠：支援　●音源：FM/MIDI 音源

呵呵呵！怪物出現了！



遊戲抬頭畫面



好個動人的公主哦！

嗨！我是 GRX，歡迎大家再度光臨 98 精品店！這次店裡首先要爲大家介紹的是一款由 AYPIO 所設計發行的美少女 RPG 遊戲。



遊戲主畫面

女魔法使＋女精靈＋女神＋女魔王，Sorcer Kingdom（以下簡稱 SK）著實可算的上是一個蠻標準的 H － RPG 了。不過由於 SK 的戰鬥是採取在地圖上直接進行的方式，所以不如說她是個 H － ARPG（動作 RPG）會來的比較貼切些呢！由於 H － APRG 在 98 美少女遊戲中可說是蠻少見的（大部份都是一般 RPG 而以），所以 SK 的〝熱度〞自然就不在話下囉。



雜貨店的可愛店員

この魔法使いの少女達と一緒に冒険するHな RPG ごす!!

從連續幾期的跨頁廣告與同時發行數種版本（9801、9821、DOS/V）看來，發行的 AYPIO 公司似乎對 SK 投下了不小的期待。嘻嘻！不過由於 AYPIO 本身的知名度幾乎是零，SK 能否從波濤洶湧的 98 市場中脫穎而出，恐怕還有一番變數呢！



相當漂亮但有點兇的精靈使



這地下城還真氣派呢！



被冰封的女神



細膩的場景畫面



是英雄登場的時候了！



魔法使＋女精靈＝快樂的冒險

麻雀幻想曲III



遊戲中提供了豐富的功能選單

●所須配備：NEC PC-9801 VM 以下 ●HDD：支援
●滑鼠：支援 ●音源：FM/MIDI 音源

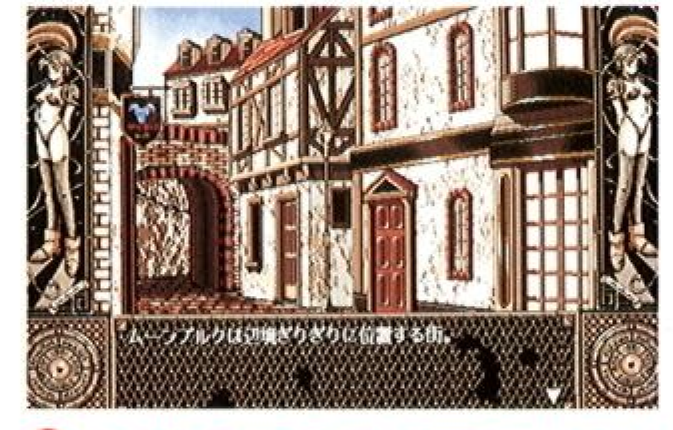


⇧二人打的麻將模式



⇧找個可愛的對手打打麻將吧！

這款由 ACTIVE 所設計發行的美少女麻雀遊戲，其不論是在畫面美型度，內容，或是操作介面上都製作的相當不錯。而且，在 H 度上的表現也堪稱滿點呢！



⇧遊戲中美工水準可由此看出

麻雀幻想曲系列從以前到現在都可說是有著不錯評價的。也或許如此，這次 ACTIVE 在製作三代時亦可說是投入不少的心血；除去高水準畫面不說，在內容上亦有大幅的改進。在這次三代中不僅有二人打麻將，還加入了三人打，四人打麻將。而除了有劇情的冒險麻將外，遊戲中還提供了二人打，四人打的對戰麻將，麻將教學，段位認定等功能，眞可說是包羅萬象了。



⇧劇情模式時之對話一景

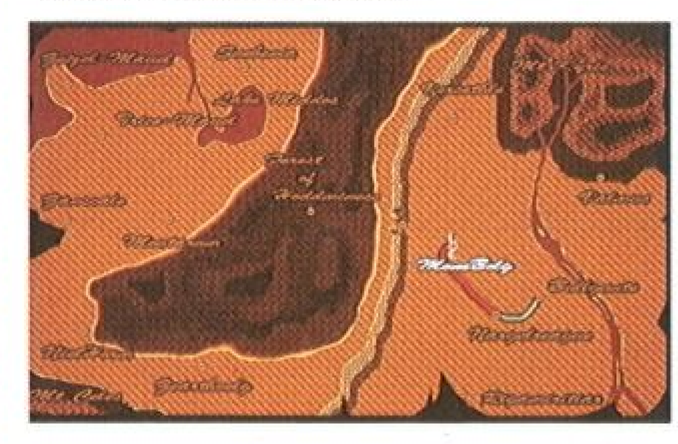
二月十一日，這是 ACTIVE 打在雜誌上的發行日期；當然，這是指日本方面的。而讓店長驚訝的是，咱們台灣的玩家似乎已經可在國內玩到中文版本的麻雀幻想曲三代了。呵呵，眞是讓人對代理商的速度感到欽佩啊！當然，最重要的是，代理商能以幾乎同步的速度爲玩家推出最新的遊戲。不論如何，這都是讓人感到欣慰的。



⇧四人打的麻將模式



⇧這可不能怪我，是你要玩麻將的



⇧劇情模式時的大地圖



⇧好…好令人心動的一刻哦！



⇧對戰時的對手一覽表



⇧有怪異嗜好的惡公主

DOKI DOKI EX



誰啊！擾人清眠

●所須配備：日文 WINDOWS
●HDD：必備
●滑鼠：必備
●音源：FM 音源



這便是咱們的女主角

未來城市一景

接下來要爲大家介紹的是一款日文 WINDOWS 上的美少女 AVG 遊戲－ DOKI DOKI EX （以下簡稱 DDEX ）。其實最近在日文 WINDOWS 上的遊戲似乎已有越來越多的傾向，看來一向保守的日本電腦市場，似乎也漸漸擋不住 IBM 和微軟了呢！



看起來很酷的情報販子

DDEX 雖然在類型上是屬於一般的選單式 AVG 遊戲，不過在過程中倒也是加入了不少趣味性的小遊戲，使得 DDEX 玩起來可說是生動不少。至於在美工上的表現， DDEX 只能說是中等而已，平實的畫風並沒有給人留下太深刻的印象。



遊戲中的遊戲－水泳大賽



這泳裝可真是省布料啊！

劇情上來說， DDEX 是以未來世界中的兩個女探員爲主角，而遊戲過程便是她們追查犯罪的經過。呵呵！這點倒實在是像極了以前的一套卡通銀河嬌娃（ DIRTY PAIR ），尤其是兩個女主角的設定（頭髮一長一短，個性一外一內，皆著高露出度服裝）簡直就是一模一樣了。如果有人是 DIRTY PAIR 迷的話，那 DDEX 一定會讓您勾起不少回憶喔！



別誤會，她只是在睡覺而已



你敢接受挑戰嗎？



呵呵呵！ YOU LOSE ！



好媚的大頭頭啊！



事蹟敗露！大家逃命啊！

NOVA



遭異形侵犯而接受治療的隊員

●所須配備：NEC PC-9801 VM 以下
●HDD：支援
●滑鼠：支援
●音源：FM 音源



遊戲中獨特的背景畫面



和女隊友的對話

Cat's Rpo 可說是美少女業界中美術水準蠻高的一家公司。不過，由於其作品品質參差不齊，所以一直都〝紅〞不太起來。而 NOVA 這款美少女 AVG 遊戲，正可說是個典型的 Cat's Rpo 作品－有著一流的美工水準，但內容卻不夠紮實。



陰森的生化室

NOVA的美工水準可說是讓人無話可說的，尤其是其背景的刻畫，不僅細膩精緻而且風格獨特，給人一眼的感覺的就是一種冰冷的高科技感。搭配上在NOVA這個未來太空故事上可算的上是絕配了。當然，人物美工在美型度與 H 度上的表現也還算是不錯的。



秀氣的女工程師



好個誘人的姿態啊！

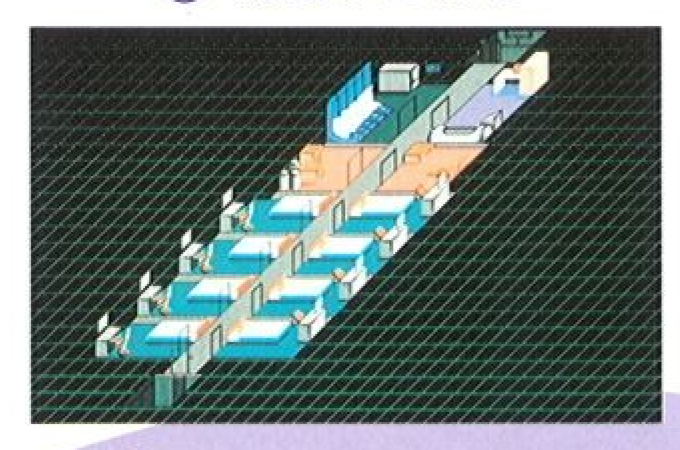
至於在故事情節上，NOVA是採取多重劇本的方式，也就是說每次玩的劇情都不一樣。當然，這樣做是爲了增加 AVG 遊戲的耐玩度（一次玩完後，玩家會有再玩一次的念頭）。不過雖然說是多重劇本，但其實也只有三段而已。而且最後一段劇情根本就是純秀圖的，眞是讓人有些虎頭蛇尾的感覺呢！



異形登場了！



爲何事心煩呢？



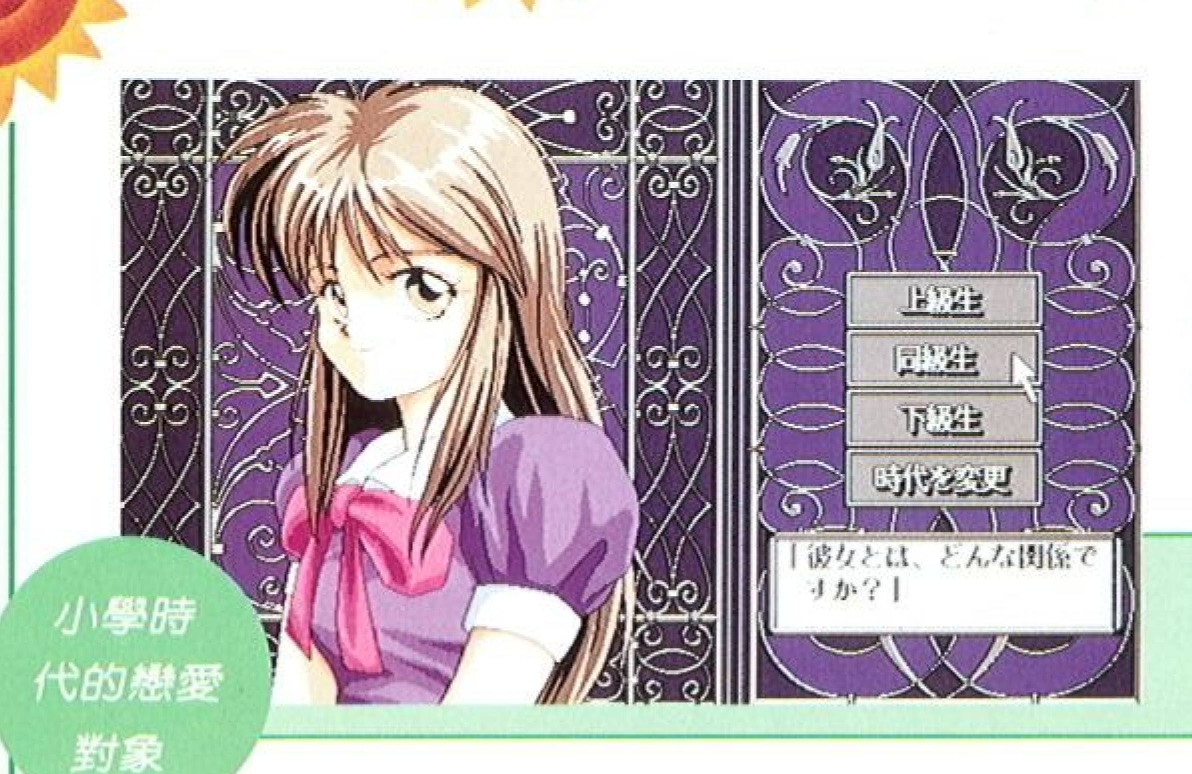
移動時之地形選單

令人期待已久的一刻



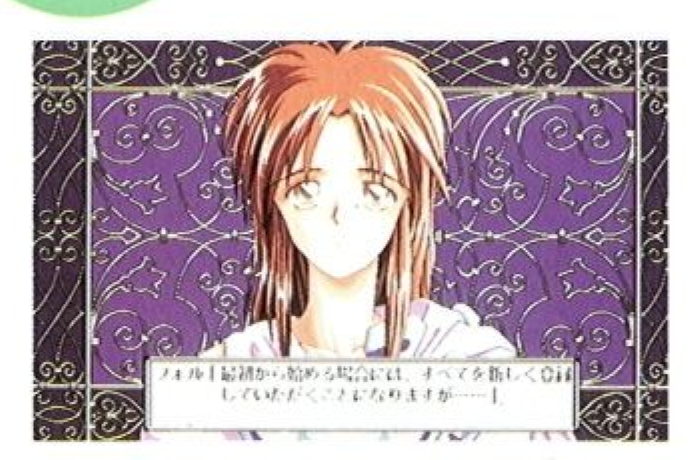


初戀物語



小學時代的戀愛對象

●所須配備：NEC PC-9801 VM 以下
●HDD：支源
●滑鼠：支源
●音源：FM 音源



她就是戀愛女神哦！



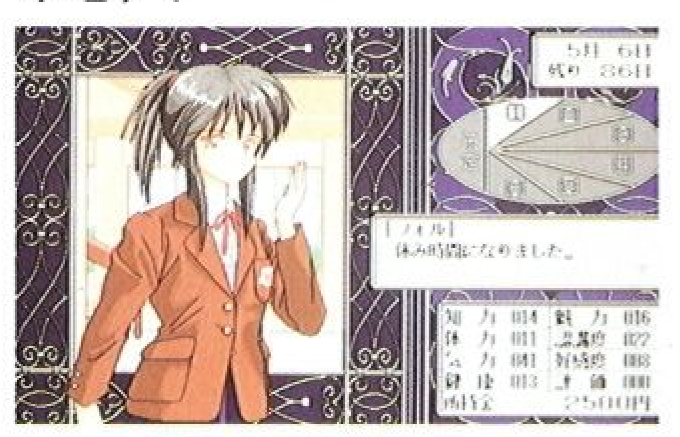
準備好了嗎？要開始了哦！

嘻嘻！這回在經品回顧中要爲大家介紹的這遊戲，可說的上是現在戀愛養成遊戲的鼻祖喔。初戀物語－這款由 GAME テクノポリス 所設計的遊戲，正是 98 上第一款以追女孩子爲主的〝純〞養成遊戲。



中學時代的戀愛對象－水樹榴衣

也不知道 GAME テクノポリス是哪根筋燒掉了，有一天忽然想作這麼一個類型獨特的遊戲（以前都是作美少女 AVG 的），而且竟然還作成〝純〞的（所以我才說是筋燒掉了嘛）。不過話又說回來，該公司在美工上的能力在那個時代可是讓人誇說一等一的喔（這點玩家應該看得出來吧）！



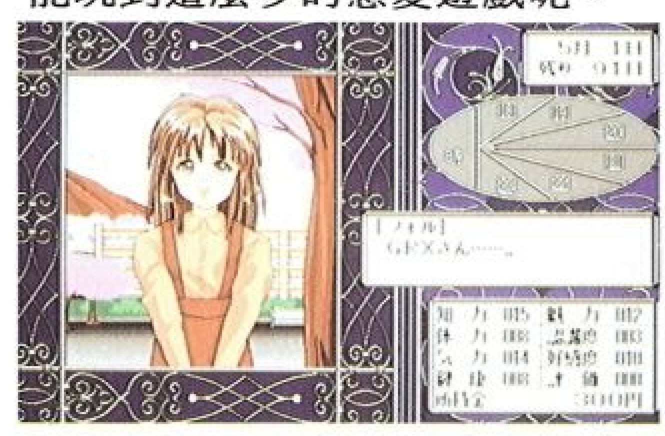
遊戲的主畫面

或許是第一個的緣故吧，初戀物語在遊戲性上處理得並不是很好。單純的場景與選單很容易讓人感到厭煩，在加上規定的遊戲時間太長了，很容易讓玩家半途而廢的。不過雖然如此，由於有著一流的美術水準再加上強勢的宣傳與廣告。這使得初戀物語在當時可說是〝紅〞了好一陣子。也或許正因如此，現在大家才能玩到這麼多的戀愛遊戲呢。

遊戲中提供的漫畫書（小美人魚）







和心愛的她約會



到商店購買物品



好漂亮的和服啊！



再尋回失去的夢吧！



疑難解答中心

這裡可說是屬於玩家們的自由天地。凡舉任何關於 98 的疑難雜症或關於本店的任何建議與指教，都歡迎來信。來信請寄

高雄郵政 28-34 號信箱
98 精品店 GRX 店長收既可

馬來西亞 韋吉

Q 店長您好：

⑴請問店長，在國外能不能向你們郵購 DOS/V 的遊戲呢？

⑵在本地遊戲很少，請問店長知道哪些軟體公司可以郵購遊戲的？

⑶為什麼玩 WIN/V 遊戲時，聲霸卡大多沒有聲音呢？

A 韋吉，

⑴由於 DOS/V 的遊戲一般都沒有正式代理，所以目前沒有人在辦郵購的業務。不過您可以向一些代理中文版的公司郵購中文版的日本遊戲。

⑵一般來說，國內的發行公司應該都有郵購的服務。您先可以寫信向他們詢問匯款方式，再決定如何購買。

⑶或許是相容性上的問題吧！有些遊戲就是在一些 PC 上發不出聲音，但在別人 PC 上就有聲音。眞不知該說什麼了。

台南 張讀者

Q 店長，我回來了，從金門退伍了！回想起當年在碉堡裡看 98 精品店的日子，眞是讓人難忘啊！謝謝店長陪我度過了那一段日子，祝精品店在新的一年更加茁壯！（您的忠實讀者上）

A 恭禧您走過這段屬於男人的路！店長僅祝您在人生剛要開始的另一段路，順順利利。

台北 王讀者



Q 請問店長，NEC 98 上有 WINDOWS 95 嗎？要去那邊購買呢？

A 當然有了，有錢微軟怎麼會不賺。不過原版的日文 WINDOWS 95 很貴的，您要三思喔！

在台灣是不會有日文 W95 代理商的。如果您要買的話，可能要找跑單幫的商人幫您從日本帶回，不然就到中華商場找找看囉！

高雄 賴讀者

Q 請問 GRX 店長，據說有些NEC 9801能用 IBM PC 的滑鼠。是眞的嗎？

A 的確，不過是 EPSON 的機器而不是 NEC 機器。確實有些 EPSON 的 9801 相容機型是可以直接用 IBM 的一些設備，如滑鼠， RAM 等。不過也不是全部都可以的，還是要仔細的查一下雜誌資料喔！

編輯後記

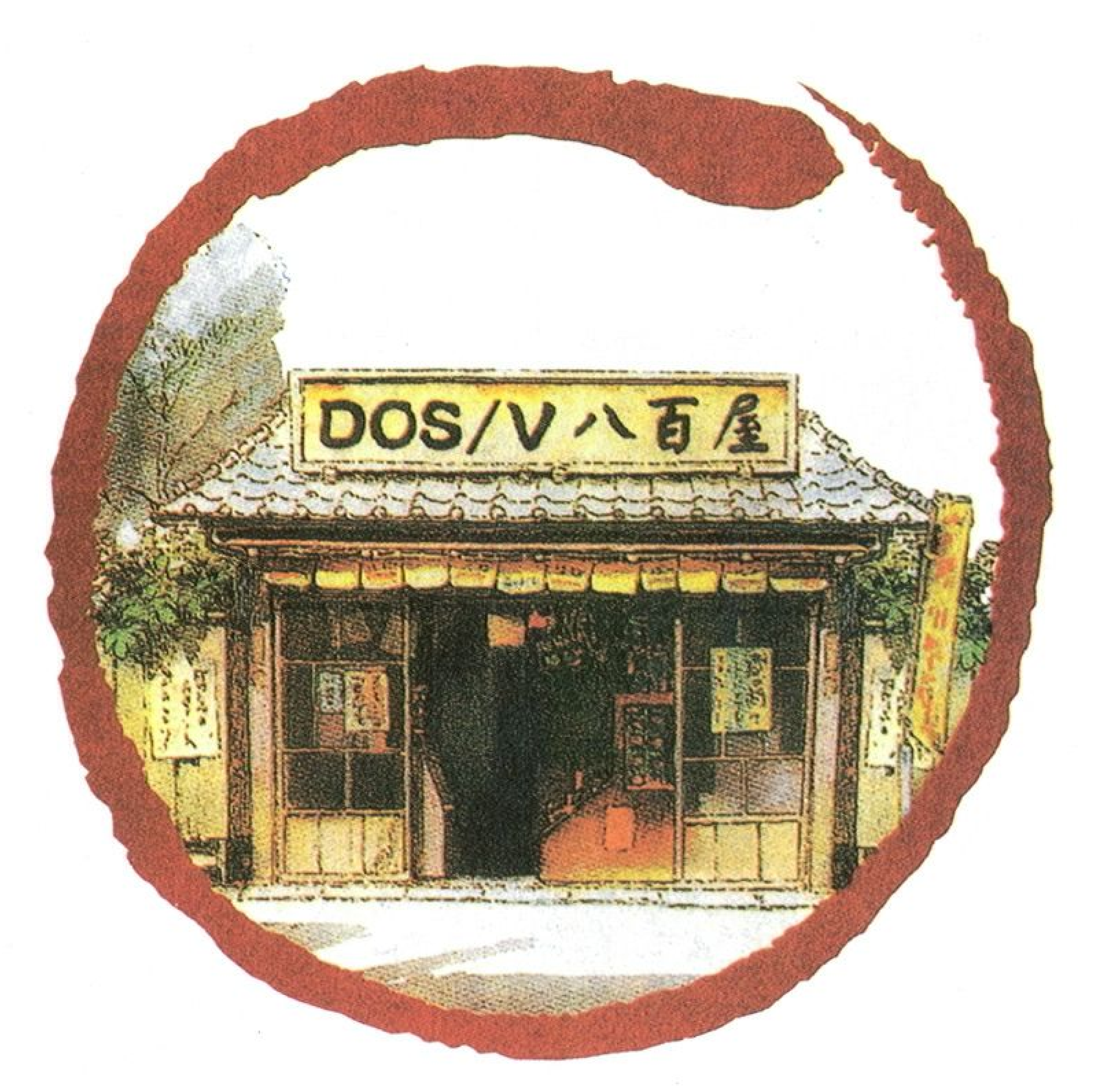
最近代理商在代理遊戲與改版中文的速度上眞是越來越令人滿意了，有些遊戲幾乎是在日本的日文版與在台灣的中文版同時上市呢！不論如何，請讓店長以玩家的立場先向代理商道一聲謝吧！

雖說都是為了商業利益，但有的代理商就只會去代理一些數年前的老掉牙遊戲，而有些改中文一改就一年半載，其他如說明書簡略，翻譯浮濫，BUG 滿地等就更不用說了。

在今日代理公司遍地都是的狀況下，相信玩家們會支持的，將是肯為玩家多設想的代理公司。

在度過市場的起跑與茁壯之後，是該品質成長的時候了吧！





DOS/V八百屋

やおや

天地無用



聖愛樂米學園



又是新的一年，不知道各位玩家是不是在新的一年裡也許下了新的希望？在介紹新 GAME 之前，有一些重要的事情要和各位報告一下的，第一件事就是攸關 DOS/V 生死的大事：由於 WINDOWS 平台在日本大受歡迎，因此加速了 98 王朝與 DOS/V 系統的終結，很可能在明年一 1997 年，日本所有的電腦遊戲都將以 WINDOWS 的型態出現，這一點從這期我們要介紹的兩款遊戲都是 WINDOWS 下的遊戲，不難一窺究竟。第二件事是關於網路的問題，在此筆者鄭重向各位玩家致歉，由於學校網路的發件軟體所發出之信函，導致若干玩家收到空信（而且筆者也不太喜歡用 ELM 發信），在經過測試後，RXZ@BBS.CIS.NCTU.EDU.TW 可以正常運作，希望以後若有 DOS/V方面問題的玩家，能夠透過這個信箱與筆者聯絡，或是到 140.113.30.91 的日文遊戲版上，那兒會有更多比筆者更樂於為各位提供解答的玩家。

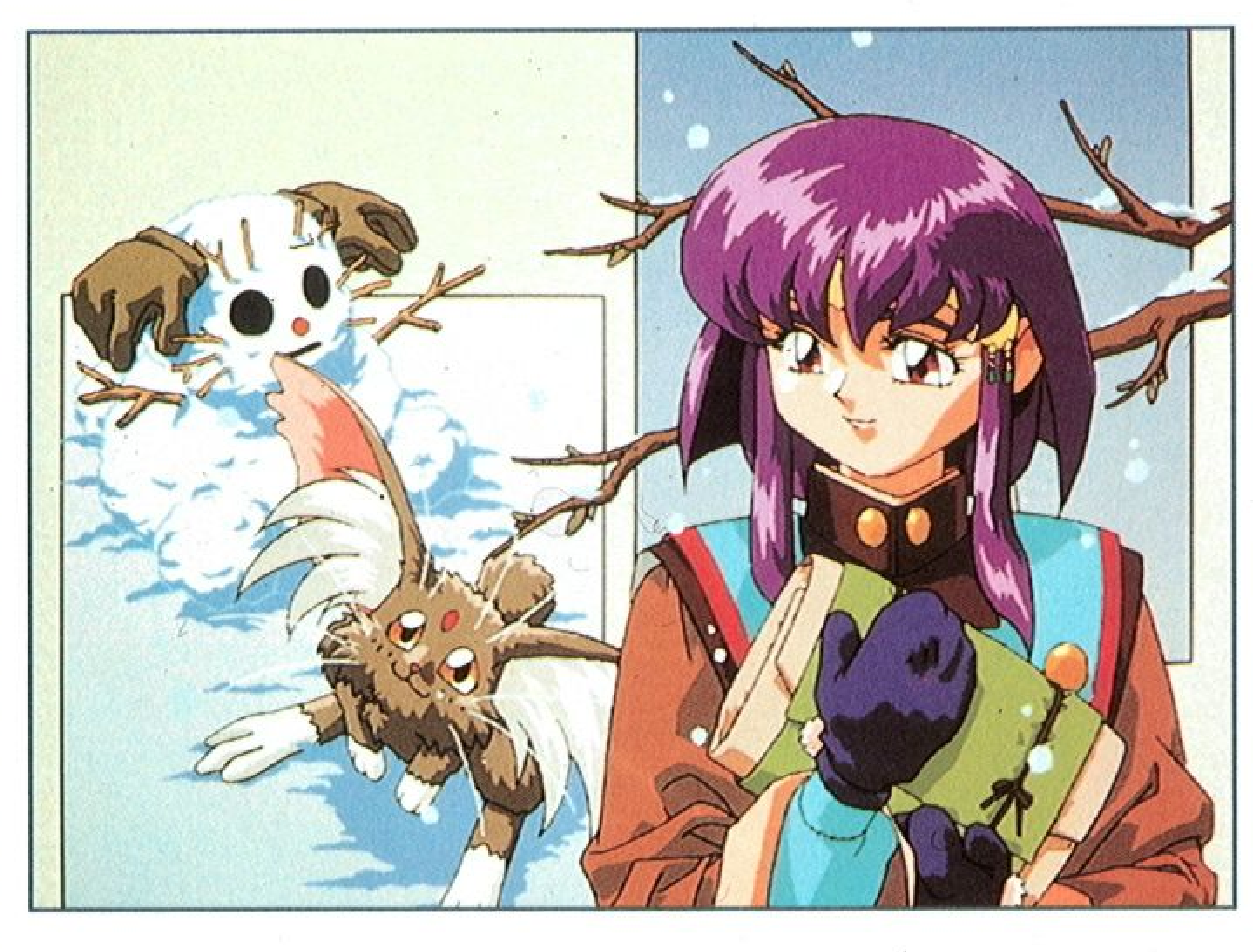
接下來就為大家介紹今天的兩款菜色：相信喜歡天地無用的玩家，會喜歡這款天地無用一魎皇鬼篇，在 CD-ROM 中可真是塞滿了漫畫迷們的最愛；其次是聖愛樂米學園，這可是一款異色遊戲哦！不過精彩的畫面並不是很多，一起來看看吧！

／RXZ



天地無用

魎皇鬼篇



看到「天地無用」，相信有不少玩家都要流下口水來；如果你還不知道大名鼎鼎的天地，或者是具有神力（特異功能？）的砂沙美，你可能要閉門思過了。天地無用是一部頗受歡迎的日本動畫，除了 LD 版本外，更有 VC 、 CD 和書本呢！現在又多了一款 CD-ROM 版本，不可謂不驚人。原作一共有七集，包括了魎呼復活、阿重霞的復出、午安魎皇鬼等，筆者就不一一介紹了，有興趣的玩家，可以到影碟租售店或者漫畫便利屋中找找，也許會有意外的驚喜哦！



歡喜大相送

在這片遊戲 CD 中一共收錄了七個部份，包括所有在天地無用中出場的人、物、聲、音、故事、繪圖，還有一個以天地無用爲主的問答；在問答題中又有 4 種不同難度的問題和繪畫、聲音等問題，可說是遊戲最主要的部份。不過這僅止於對遊戲本身而言，而事實上對動畫迷來說，其它的部份可能更值得珍藏。當然，如果你對天地無用一無所知，透過這些精彩片段的收錄，也可以對故事有粗略的認識，然後你才能回答問答題中刁鑽的題目，也才有更多令人心動的回報喲！





人與物

在天地無用中所有的出場人物如 SASAMI 、 TENCHI 、 AYEKA 、 KIYONE ，和那隻會急急忙忙大哭大叫的貓－RYO-OH-KI 等，都有個別的介紹，當然也包括了番外篇和海外版的人物囉！而且呢，也收錄了部份關於 LD 、 VC 、 CD 、書本以及 GAME 中的精彩片段喲！絕對不要懷疑，從 LD 上抓下來的壓縮畫面雖然不比 LD 的畫質佳，不過回味的感覺卻是讓人窩心不已； CD 的片段中還收錄了天地無用的配樂－折笠愛『永遠的星夢』、高田由美『公主之呼喚』，如果你對前面兩個人都沒印象的話，那麼橫山智佐總該聽過吧！她的『魔法少女』也是主題曲之一喲！之外還有水谷優子的『追風』，這些歌曲不但有音樂，而且還有 MTV 的片段，聽起來相當不錯，蠻有立體感的。



聲與音

在聲的這個部份收錄了許多動畫中的原作配音，玩家只要在選定的 ICON 按下你的滑鼠鍵，就可以聽到熟悉的聲音；而音的這個部份則有若干的效果音，像是魎皇鬼出動的時候，破水而出的沙沙聲、打雷聲等等，雖然沒有什麼特別之處，不過對整個收錄的完整性來說，卻也是不可或缺的一環；記得筆者為了想聽浪濤的聲音，還特地跑去買了一塊 700 元的 CD 回來，哈哈！





繪與話

這個部份可能是玩家最關切的部份了，前面講的聲啦！音啦！玩家都只能聞其樓梯響，看不到東西，不過繪這個部份玩家就可一大飽眼福了。說實在的，在繪的這個部份，筆者為了那幾張圖可真是傷透了腦筋，也不知道遊戲用了什麼詭異的方法，這些圖明明是256色的，卻偏偏得用全彩的模式才能原圖重現，害得筆者差點交不了差；不過看到這些插畫，想必玩家心中和筆者有著相同的看法，真棒啊！真不是蓋的，其畫工之精細簡直讓人傻眼，這也就是為什麼筆者非把它給抓下來不可的原因。很可惜的是有幾幅畫必須有密碼才能看，如果你有買出版公司的壁紙集，就可以將它收錄進來了，日本人還真是會做生意啊！在話這個部份則有所有故事的大綱，在這裡，玩家可以重溫舊夢或者是乖乖學起，了解一下整個天地無用的來龍去脈。除了精彩的動畫之外，還有文字的解說，好好地瀏覽一遍，才不會不知道接下來的金頭腦測驗。



考試囉！

以前拿起漫畫書的時候，總被老媽唸，如果考試考電動玩具和漫畫的話，你一定考得上。如何？要不要來試上一試啊！可不要以為你是標準的天地無用迷，就一定可以答對所有的題目喲！有些題目是你連想都想不到的，而且在 20 幾題的題目中，你只有三次犯錯的機會，如果超過了，那就只有請你提早畢業了。遊戲的問答方式也非常地特別，利用預先錄製好的片段作為提示，



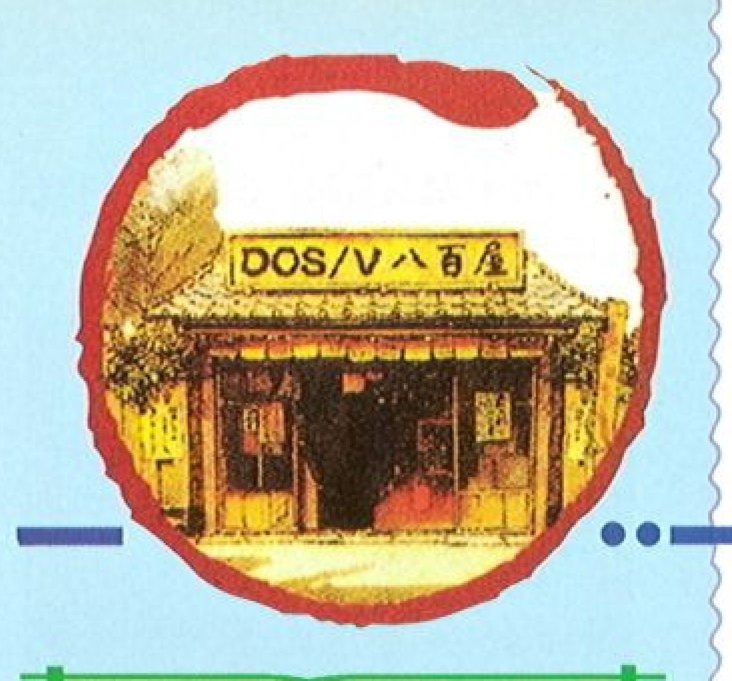
要玩家選出一個正確的答案，不過因為沒有時間限制，而且每次的題目都一模一樣，只要多摸索幾次，自然能夠熟能生巧了。幸好有不同等級的難度可供選擇，要不然大概玩不了多久就會有玩家舉白旗了。



遊戲短評

以往這一類的遊戲總是在畫面和音樂上取勝，然而在數位音效上卻是一大敗筆；不過這次天地無用總算是一雪前恥，不但結合了 CD 音樂和動畫，在數位音效上也有傑出的表現，雖然距離其美工的表現仍有一段長路，但是仍是值得喝采的。在遊戲畫面上真的是無可挑剔，配色和構圖的均衡性也是大家有目共睹的，筆者覺得遊戲本身雖然不是很好玩，但是結合了眾多產品於一身的 CD-ROM 版本，卻能充份運用其容量的優點，將各個產品融會在一起，不但達到了商業廣告的目的，同時也能夠順勢將產品推出，可謂是順水推舟。由此可見娛樂產品的相連性，如果能夠加以策略應用，一個成功的產品並不需要曠日費時的研發，但是也不能忘記了孫子所說的正奇並用，奇策只能治標而不能治本，最重要的還是正道啊！天地無用是動畫迷值得收藏的佳作，不過對喜歡玩遊戲的人，筆者可不確定你在玩過像天才寶寶大進擊之類的動腦遊戲後，還會不會喜歡它。



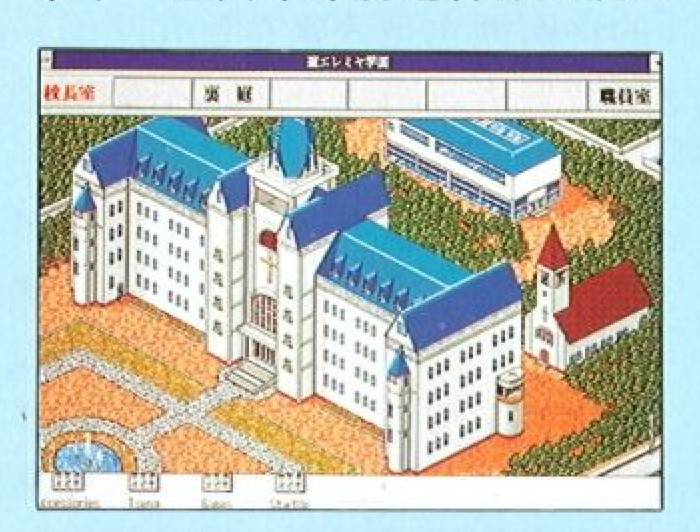


聖愛樂米學園



前情提要

由於著名的女子學園－聖愛樂米學園接二連三地發生命案，而且這些學生清一色是因爲精神方面的因素導致慘案的發生。該學園厲行嚴管勤教的作風，雖然在日本享有盛譽，但是過去數十年間，也僅有兩起不幸事件；而最近竟然在兩個星期之間，就有五位學生因爲精神方面的壓力而喪生，因此引起了最高調查單位的注意。在督察單位的命令下，主角奉命將進行深入調查

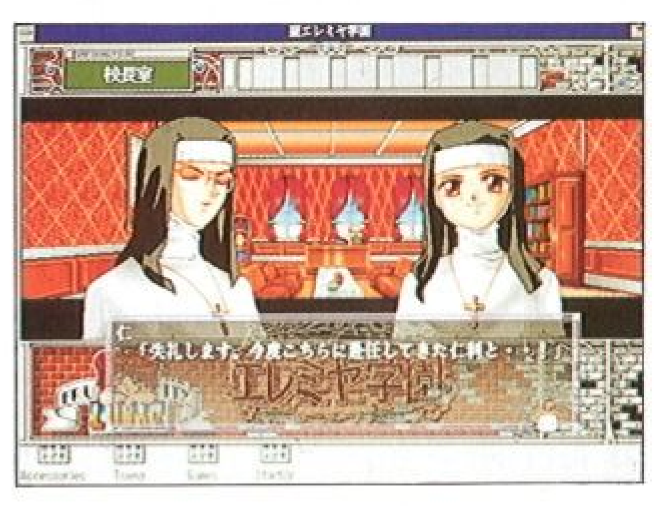


。玩家必須僞裝成學園中的一份子，混入學園中進行調查，當然，HG 的特色就在此時充份地發揮了出來，玩家必須利用男性本色，讓女子學園中的相關份子招供，以利情報的收集以及任務的進行。

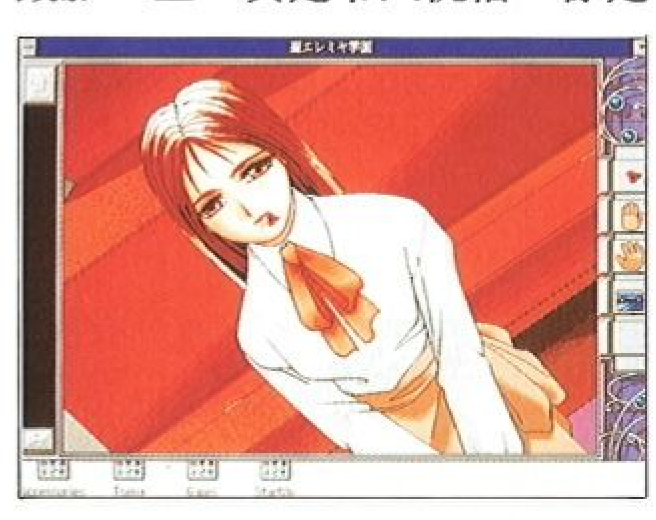
薄弱的劇情

玩家在學園中是以化學老師的身份出現。由於是新進人員，所以一開始學園的教頭就開始爲玩家介紹整個大環境，接下來玩家必須和學校的每個教師閒聊，以便獲得一些新的資訊。不過筆者覺得蠻奇怪的，是主角對這些人的問話方式，居然都是單刀直入型的，直接就問學園中某些人物和最近發生的事情。筆者相當懷疑，因爲就一個調查人員而言，這樣的對話實在是很容易暴露自己的身份；也因爲少了旁敲側擊的對話，所以劇情顯得相當地短，而且張力不足，如果玩家的眼睛夠犀利，判斷夠正確，那更是沒得玩，許多需要推敲的部份都會被略過，讓遊戲的長度更短。所以對於喜歡劇情的玩家只能說聲抱歉了。





筆者覺得遊戲中原本透露的許多複雜關係，要想在一瞬間水落石出並非易事，可是遊戲就在情勢急轉直下的情形下草草收場，使得遊戲在前期所架構的環境毀於一旦，眞是令人惋惜。像是



主角對同行調查的總理大臣女兒－－神代泉，存有相當的愛慕之意，可是偏偏此女又相當好強，



所以主角應該在調查的過程中顯出讓步或競爭的意圖，但結果是什麼都沒有，只是傻傻地聽她臭

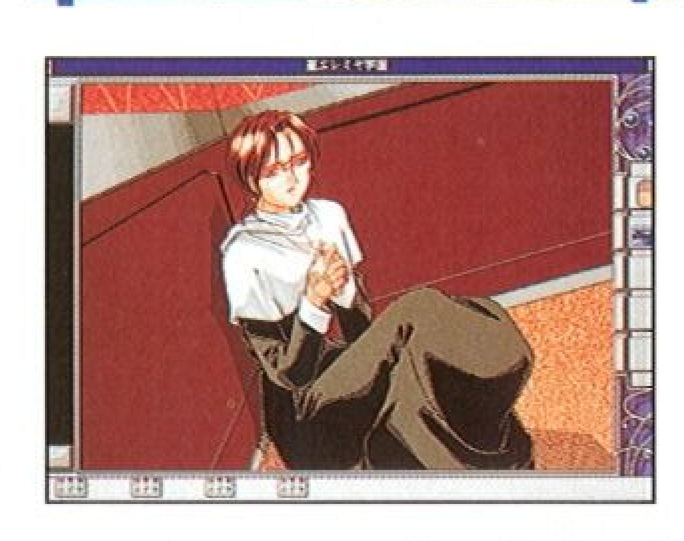


屁調查的結果，最後來個H式的英雄救美；更可笑的是遊戲中另一位個性與神代泉類似的女學生－香山，也在主角的蹂躪之後，屈就於主角之下，還做了豐盛的便當，引發兩個女人的戰爭，讓筆者感慨女人的心眞是不可預測（如果遊戲描述的是眞的話…）



。其它還有姐姐手刃弟弟的情節，也是發生得有點突然，感覺上就像是要草草收場，害得筆者原本被挑起的劇情高潮，被潑了一頭冷水。不過對 HG 苛求這麼多，也實在是件有點過份的事啦！

停電了嗎？



筆者覺得這個遊戲的美工並不突出，不過在256色的畫面下依然是秀色可餐的。對 HG 而言，美工是最大賣點，如果在這上面失去立足點的話，大概也就失



去吸引玩家的特色了，可是音樂的話眞的是乏善可陳，音效的話就更不用提了，對於一個架構在 WINDOWS 平台的遊戲而言，實在是讓人跌破眼鏡。看來日本遊戲除了快速移轉遊戲到 WINDOWS平台外，在適應時還得有一段陣痛期，對於喜愛日本遊戲的玩家，可能還得忍耐一段時間



。特別是 WIN 95 的遊戲，由於日本廠商普遍以 WINDOWS 遊戲爲主，而在美系遊戲成熟而快速的鋪陳下，日系的 PC 遊戲很可能在下一波的 WIN 95 平台上被驅逐出境，這一點當然不是我們所樂於見到的，不過以目前的情形來看，實在是不怎麼樂觀；除了像 SEGA、 SONY 在 WIN 95 平台上對特定的硬體支援外，恐怕沒有人看得見日本遊戲在 WIN 95 上會是怎麼樣的一個情形，雖然筆者本人對 WIN 95 十分感冒，不過這是大勢所趨，也只有和大家一起 PLUG& PRAY了！





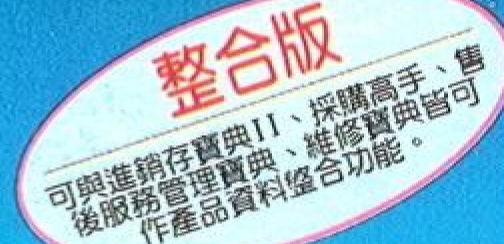


秘密檔案



●仁科　仁	遊戲中的主角，混入學園內的身份是化學老師
●神代　泉	內閣總理大臣之女，驕生慣養的嬌嬌女，個性十分好強
●校長	聖愛樂米學園第十二任校長，雖然是一副弱不禁風的小女孩，可是卻蠻有本錢的呢！
●結城　玡子	學園教頭，可別看她一副老處女的模樣，頭巾之下是風姿綽約的成熟女人喲！她是整個事件的策劃者
●新庄　義郎	生物教師，本名結城　史郎，是教頭的弟弟，殺害前任校長的元兇
●須田　夏繪	英語教師，是個不喜歡男性的女同性戀者
●有賀	體育教師，滿身汗臭味的好色之徒
●一條　和美	保健老師，利用洗腦音樂迷惑學生的元兇
●黑澤	學生會會長，擁有天使般的身材，冷若冰霜的臉蛋
●四津島　圭子	風紀委員，執法十分嚴厲，可以把校規倒背如流的學生
●山本　香織	擁有 83 、 58 、 88 魔鬼身材的可愛女子，在被有賀H時爲主角所救
●香山	保健委員，個性和泉如出一轍

亞洲套裝軟體系列



倉管高手

●產品資料管理 ●庫存金額統計 ●安全存量統計 ●盤點資料管理 ●收料資料管理 ●發料資料管理
●期間收發明細 ●類別收發明細 ●產品收發明細 ●部門收發明細 ●類別收發統計 ●產品收發統計
●部門收發統計

迅速精確掌握庫存情報
靈活有效控制庫存量
將締造出一個收發完善的貨倉

電腦化管理的作業體系
●讓「每件產品」條理分明
●讓「產品數量」準確無誤
●讓「收發流程」井然有序

●適用對象：
公司行號、工廠及倉管人員。

定價：3880元

亞洲軟體
製作研發：亞資科技股份有限公司
地　　址：高市前鎮區擴建路1-16號14樓
服務專線：(07)3848088轉228,229
傳　　真：(07)3853423



軟體世界
代理發行：智冠科技有限公司
地　　址：高市前鎮區擴建路1-16號13樓
訂貨專線：(07)3848088轉250,251
(04)3118774 (02)7889188

購買辦法：1. 請就近軟體世界專櫃經銷點購買。
2. 可利用劃撥帳號41081300、
劃撥帳戶：亞資科技股份有限公司收。

亞洲套裝軟體系列

老師寶典

隨著軟體科技的提昇，傳授與教導的老師，更應掌握學生在校各項訊息，因而電腦化的作業已被校方所接受與肯定了，一套能讓老師充份善用的管理軟體的確是當務之需。

『老師寶典』——是一套完全能簡化您行政作業的管理軟體、從考題製作、成績計算、快速的列印成績排行表、排課行程製表與記錄、各項收費等，皆能透過『老師寶典』將繁瑣的工作變成輕而易舉。

今後讓老師們能順順利利辦事、輕輕鬆鬆教學、快快樂樂回家去！

- 學生資料管理
- 座位編排
- 郵寄標籤列印
- 課程表資料管理
- 各科目成績的管理
- 教學計劃行程管理
- 出題資料管理
- 各項收費資料管理
- 成績單排行表
- 製作同學錄、班級座位表、點名小條、功課表

定價：$ 2 5 0 0 元



製作研發：亞資科技股份有限公司
地　　址：高市前鎮區擴建路1-16號14樓
服務專線：(07)8150788轉238,239
傳　　真：(07)8150910



代理發行：智冠科技有限公司
地　　址：高市前鎮區擴建路1-16號13樓
訂貨專線：(07)8150988轉250,251
(04)3118774 (02)7889188

購買辦法：1. 請就近軟體世界專櫃經銷點購買。
2. 可利用劃撥帳號41081300、
劃撥帳戶：亞資科技股份有限公司收。

亞洲套裝軟體系列

理財寶典

你能——建立正確的理財與投資觀念？
清楚自己銀行帳目餘額？
試算有利的報稅金額？
有條理的掌握每一筆收支明細？
分析各類投資的損益計算？
成為標會專家？

這些理財秘訣通通收錄在這套「理財寶典」內，讓您有效的管理、善用金錢、節稅等。同時附有理財投資與標會論談秘訣，是現代人的最佳理財管理軟體。

- 分類期間統計與明細
- 各類科目理財預算
- 各類投資損益計算
【股票、黃金、期貨、房地產、郵票】
- 標會管理
- 收支資料管理
- 所得稅試算
- 理財投資秘訣
- 借貸利息計算
- 銀行存提管理

●適用對象：個人、家庭、財會人士、各行各業皆適用

建議售價：$ 2500 元



製作研發：亞資科技股份有限公司
地　　址：高市前鎮區擴建路1-16號14樓
服務專線：(07)8150788轉238、239
傳　　真：(07)8150910



代理發行：智冠科技有限公司
地　　址：高市前鎮區擴建路1-16號13樓
訂貨專線：(07)8150988轉250、251
(04)3118774 (02)7889188

購買辦法：1.請就近軟體世界專櫃經銷點購買，
2.可利用劃撥帳號41081300
劃撥帳戶：亞資科技股份有限公司收。

● Frank

方興未艾的WWW

目前 InterNET 上最流行的是什麼呢？常看報章雜誌的人一定知道 WWW （ World Wide Web ）目前在 InterNET 受歡迎的程度遠遠超過了網路上所有的相關服務。甚至有不少人還以爲 WWW 代表了 InterNET 的全部。當然，WWW簡單易用、圖文並茂的特性，除了使得使用者易於接受外，也使得許多原本不打算在 Inter-Net 提供廣告服務的公司也忽然一頭熱了起來，在傳統的 InterNET 服務上，使用得最廣本的是 FTP（檔案傳輸）服務，但是由於 FTP 可以傳送的僅是檔案，不能直接傳送圖片至使用者螢幕上，因此會使用及會提供這項服務的公司大多是和科技有關的公司，這樣一來，會使用的人可見得一定不多了（那來的那麼多電腦狂和技術人員呢 ?! ），而 WWW 甫一出江湖後，不但各個行業的公司提供站台服務，連各個政府機關也紛紛要插個一腳，使得 InterNET 上在不到二年的短時間內，出現了超過千萬篇的 HomePage !!實在是驚人的大數目！（註，Homepage!? 烘培雞 !? 報章雜誌爲了趣味起見，大多使用了這個筆者看到就會頭暈的叫法，不知道您看了是覺得肚子餓呢？還是和筆者一樣哭笑不得？？最近某大報率先將它翻成『首頁』，看來又有點像集郵名詞…所以筆者對這個名詞是直接使用英文的）

然而在這一股熱潮中，並不是每一篇 Home-Page 都是十分『有料』的，筆者將想辦法在 InterNet 浩翰的世界中，找出一些有趣味的，並且介紹一些如何在家中就可以輕鬆看 WWW 的方法。基本上，筆者對於 WWW 的介紹將延續以往在專欄中的介紹，不過由於學術色彩的底子已經介紹過了，所以未來的介紹走向將會十分地『實用化』。如果各位讀者大哥們對於筆者的介紹有什麼疑惑，請參過去『網路逍遙遊』的介紹，如果您對筆者的文章有什麼指教，或者是對上網路有什麼心得或疑問的話，也歡迎各位寄 E-mail 到 frankfu@db.csie.ncu.edu.tw筆者的 Email 信箱來，筆者會盡力爲各位解答！當然，如果您沒有辦法寄 E-Mail ，沒關係，可以寄到軟體世界雜誌社來指名要交給筆者，可憐的編輯們會在三更半夜打電叫筆者起床爲您解答的！（這麼說來還是我最可憐…）

言歸正傳， WWW 的使用實在是簡單不過了！大多數的情形下，不用輸入帳號密碼，不用註册取得使用權（架站者寫好後是整天怕沒人來看，才不會沒事弄個勞啥子的密碼呢！）只要您有適合的 Client （客戶端）程式就可以輕鬆地看到各個 HomePage 了！不過這個『客戶端程式』也非一家獨大，各有各的特色！以下爲各位介紹一些有名的 Client 程式：

(1) NetScape ：網路上 WWW Client 中的東方不敗

推出時間相當早，打從多媒體版本的 WWW 出來就有了。 NetScape 公司對於其產品功能加強上一直不遺餘力，除了最早支援 HTML 3.0 外，也另外訂定出了 HTML 的 Netscape Extention ，也就是在現有的 HTML 功能下再加入 Netscape 擴充的獨門功能。而在新版的 32 位元 Netscape 中更支援了 Java 語言，讓您有機會可以欣賞 Java 超強的表現，包括了互動式的 Hompage 及 3D VR 的 Homepage 等。 Netscape 所支援的作業系統也相當多，在 Windows 3.1 、 Win95 、 Win NT 、 Linux 及其它 Unix Family 上都可見到它的影子。Netscape改版的速度相當快，大約二三個月就會有新版本出現，算是相當有價値的一套 Shareware 。不過 Netscape 是要收費的，如果您用了大約二十天左右還沒付錢向 Netscape 公司註册，就無法再使用了，必須重裝。 Netscape 尙有許多獨門功能，如對於傳輸速度慢的使用者， Netscape 會自動跳過某些過大的圖形以節省您的時間、可以在某一畫面尙未傳完時就接受使用者下達的指令等。

(2) MicroSoft Explorer ： MicroSoft 在 Win95 推出後所推出的產品

同樣的， MicroSoft 也在這個產品中加入了不少功能，除了支援 HTML 3.0 和 Jova 外，也提供了 MicroSoft 的獨門 HTML 指令（ MicroSoft Extention ？？），同時 MicroSoft 計劃將這個獨家的指令用在 MicroSoft 網路服務上，企圖以這個產品一舉占領 InterNET 市場。

(3) IBM Explorer ： IBM 附在 OS/2 Warp 中的產品

屬於 IBM TCP/IP Base Kit 的一部分。獨特的 Mutli-thread 傳輸方式使得它的傳輸速度高於其它 PC 上的產品。支援 HTML 3.0 ，至目前爲止，筆

者倘不知道它的最新版本是否支援 Java ，不過目前 IBM 公司附在中文 OS/2 Warp 中的是舊版的程式，不支援 HTML 3.0 ，新版的程式要在網路上拿（而且沒有支援中文，對於某些愛玩國內站的使用者是一大壞消息）。目前該程式似乎是 OS/2 使用者的唯一選擇。

(4) Mosaic ：由美國國家高速計算中心（ NCSA ）製作的產品

在早期也相當流行，不過現在有點被 Netscape 打得無力招架。 Mosaic 最新的版本也支援 HTML 3.0 ，同樣的， Mosaic 在許多種作業系統上都看得到並且是免費的。 Mosaic 更版的速度和 Netscape差不多。

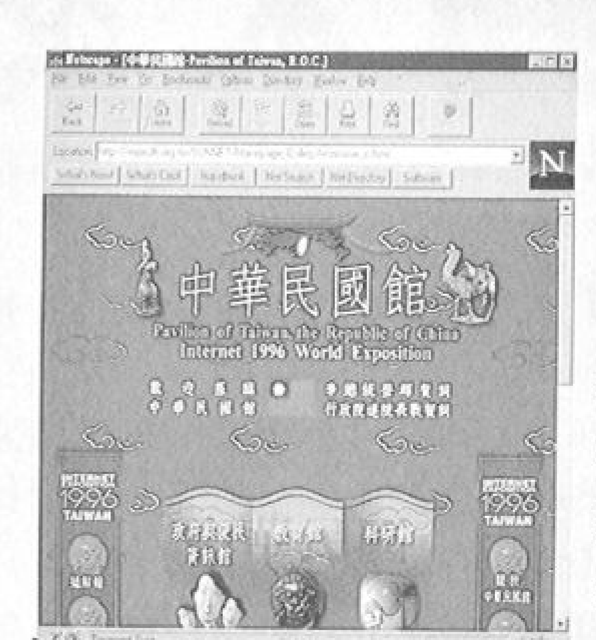
Netscape和 Mosaic 程式可在各大 FTP 站找到，中文版 IBM Explorer 可在 140.138.148.228 找到，若是英文版的，可在許多 FTP 站的 Operating-System/OS2 中找到。 MicroSoft Explorer 是附在 MicroSoft Plus 中的，使用 Win95 的玩家可向經銷商查詢。許多有名的大 FTP 站都會在目錄中建立 INDEX （索引檔），通常會命名爲 00index.txt ，包括了這個目錄下所有的檔案和說明，如果玩家們對於上站找檔案感到困難，可以先把這個檔捉回來看看。另外，別忘了，現在我們要拿的都是二進位程式檔，不是文字檔，所以玩家們一定要記得在捉檔前把傳輸模式設定爲 binary 模式（在文字界面的 FTP 程式下通常是下達 bin 指令）。

使用 Modem 上線的讀者們對於 proxy server 的設定相當重要，基本上， proxy server 要找離自己的撥接點最近的一台。如您在高雄地區上線，請設爲 www.nsysu.edu.tw ： 80 （冒號後的是 Proxy 的 Port ，在 Netscape 中它是放在另一個欄位中塡入的），如果沒有設 Proxy ，使用 Modem 的玩家會發現連線的速度慢了不少（尤其是連到國外），而在某些 TA Net 上的撥接點如果不設定 Proxy 是不能連到國外的。對於使其它 ISP 設備上線的玩家（如 HiNET 、 SeedNET 等）請詳閱您的系統說明。一切都搞定後，就可以上路找東西玩了！對於新上線的使用者，筆者建議善用 BOOK Mark 的功能記下您新找到的 Homepage ，並且多多利用大站整理的目錄及 WWW 網路搜尋功能，可以讓您找起資料來得心應手得多。



人類史上首次網路世界博覽會

美國總館： http ： //park.org/
中華民國總館： http ： //expo96.org.tw/



本次的網路世博會我國政府可能是參展各國中最熱心的政府了！除了開幕典禮由行政院長（後來院長臨時有事，請了副院長來）主持之外，在 HomePage 的設計上更是由民間到政府到教育機構全力出動！事實上我國的 HomePage 的確也是參展各國中目前最有看頭的一個。其它如德國對於 2000 年漢諾威世界博覽會的廣告、美國的 HomePage 展現出的精緻特色也都相當不錯。而某些國家的 Homepage 不是完全沒有英文版（只有自己人看得懂），就是內容貧乏得很（尚在製作中 !? ）。中華民國館除了有政府施政宣傳外，更有經由比賽而選出的精采 Homepage 。不過美中不足的是：經常故障…大家多多忍耐吧！要看到各國的 HomePage 請連到 http ： //park.org/ ，參展的國家很多，使用 Modem 的玩家可能要花個數天才能看完。

要說起最近網路上最熱門的 Homepage 大概就是這個人類史上首次的網路世界博覽會了吧！和以往的世博會所不同的是這次的世界會您不必特地跑到展覽地去排隊吃果果，只要用 WWW 流覽器到處翻翻就好了！本展覽已於二月八日正式開始，參展的國家共有美、加、英、法、德、荷、澳洲、比利時、西班牙、義大利、瑞典、瑞士、日本、新加坡、南韓、印度、俄羅斯、哈薩克、斯洛維尼亞、亞美尼亞、喬治亞、我國、泰國、匈牙利、秘魯、印尼、愛爾蘭、紐西蘭、中國大陸等多國。當然，利用網路參觀對一般民衆而言並不一定很便利，台北市電腦公會已協調國內業者，將在國內各地設立五百個公共展示點，讓國內民衆可以方便地上線（順便也落實一下網路教育）。各國的參展內容包括了教育、科技、文化、交通、觀光、人文到產業都有，參展的各國中不乏有利用這次展示會大做廣告者，德國館對於將到來的公元 2000 年漢諾威世界博覽會就有相當多的宣傳。要看網路博覽會千萬記得要設定好您的 Proxy Server ，否則在速度上會大

打折扣。



歐美行業進入國內

超行星資訊網：http ：//www.hypernet.com.tw/



讀者們可以看到許多有名、有趣的Home-Page 都已經做成了選項讓人點選。新手一進店裡上線的時候，服務人員可以利用這個整理得很方便的 HomePage 來讓新手們很快地進入狀況。事實上，讀者們自己在家裡使用 Netscape等流覽器時，也可以自己寫一個類似這樣的精華集 HomePage，如果您還不會寫 HomePage 的話，也可以多多利用流覽器中的 BookMark （書籤）功能，把新找到的好玩 HomePage 整起來，以後就不用找個老半天了！

最近在 news 和 bbs 的 network 版上出現了一些難得一見的熱潮，包括了抗議 HiNET 收費過高和服務不好、抗議教育部大搞網路白色恐怖和請人喝咖啡 !? 沒錯！在美國出現了一些時日的網路咖啡屋竟然也在台登陸了！而且在 network 版上打了第一則廣告！這家位在台大對面的網路咖啡屋究竟有什麼特色值得讓筆者一提呢？除了這是全國第一家外，還有一點，就是他們使用的是每秒 64Kbit 的 ISDN 線路（不過網路上廣告是寫 128K ，嘿…等到筆者正式向各位推薦 ISDN 時會細說的…），除了速度快外，也說明了 ISDN 的時代要來了!!事實上，在美國 ISDN 已經十分普遍了！各電話公司爲了搶生意還不收架線費咧！不像那個某華民國的電信局，一家獨大，苛得要命！咦，扯了老半天還沒說到重點…他們的 HomePage 做得相當有意思！新手上線很適合去看看！因爲該咖啡屋爲了讓新手很容易上手（平均五分鐘要教會一位新手，否則可沒人會來了），所以把 homePage 做得就像『網路綜藝秀』一樣，有許多不錯的 HomePage 都在他們的 Link之列，只要滑鼠一點就可以看到很多不錯的 Homepage ，您可以來試試！



有錢大家撈，Homepage 設計大賽

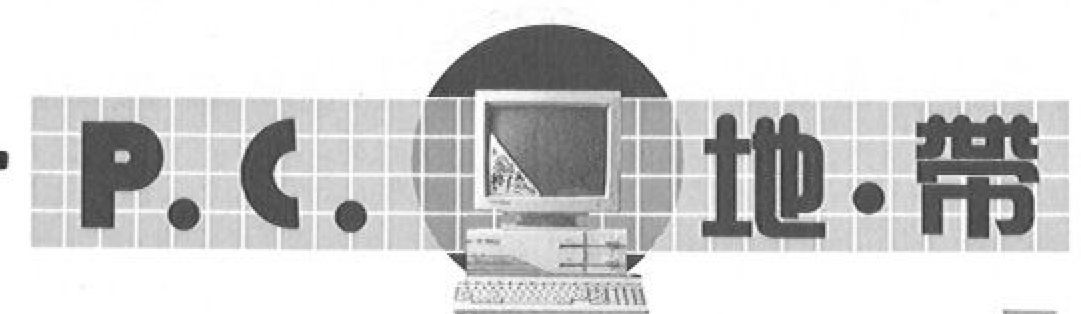
http ：//www.twnic.net/

http ：//www.twnic.net/contest



網路 Homepage設計擂台賽。相當有趣的一點是，本次的比賽從報名到評分都是利用網路來達成的。在本 Homepage 中可以看到評審們是如何利用網路評分的，在這個 Home-Page 中包括了比賽介紹、報名系統及評分系統（當然只有評審們看得到），想參賽賺點獎學金的讀者們可以看看。

在聯合報及教育部等所舉辦的HomePage 大賽正式開始了！這次的比賽是採用全部網路報名、網路上評分的，要不是全國網路沒有全部接起來，不然可能還會在網路上頒獎金（太誇張了…）凡是國內各級學校之教師、職員、學生及教育部、廳、局之所屬單位職員都有資格參加這次的比賽，比賽時間從中華民國八十四年十二月十二日至八十五年十二月十一日，共計五十周（不含春節前後二周），所以就可非常多的機會了！比賽由專家學者組織成的評審團評分，分爲週冠軍、月冠軍、季冠軍及年度總冠軍等多個獎項，可說是機會豐富哦！意者請速翻閱此 HomePage 。



個人電腦 BIOS 初探 3 ....

作者／Gorden.P

在上期我們介紹過了 PC BIOS 的標準設定及硬碟設定，接下來將要講解較複雜的BIOS FEATURES SETUP 選項：

ROM PCI/ISA BIOS (2A59CF0H)
BIOS FEATURES SETUP
Award SoftWare,INC

Virus Warning	: Disabled	Video BIOS Shadow	: Enabled
CPU Internal Cache	: Enabled	C8000-C8FFF Shadow	: Disabled
External Cache	: Enabled	CC000-CFFFF Shadow	: Disabled
Quick Power On Self Test	: Disabled	D0000-D3FFF Shadow	: Disabled
Boot Sequence	: A,C Swap	D4000-D7FFF Shadow	: Disabled
Floppy Drive	: Disabled	D8000-DBFFF Shadow	: Disabled
Boot Up Floppy Seek	: Enabled	DC000-DFFFF Shadow	: Disabled
Boot Up NumLock Status	: On		
Boot Up System Speed	: High	ESC : Quit ↑↓→←	: Select item
Gate A20 Option	: Fast	F1 : Help PU/PD/+/-	: Modify
Typematic Rate Setting	: Disabled	F5 : Old Values (Shift)F2	: Color
Typematic Rate (Chars/Sec)	: 6	F6 : Load BIOS Defaults	
Typematic Delay(Msec)	: 250	F7 : Load Setup Defaults	
Security Option	: setup		

BIOS FEATURES SETUP

畫面為了讓一般讀者也能明白各項設定意義，特將其翻譯如下表：

ROM PCI/ISA BIOS (2A59CF0H)
BIOS FEATURES SETUP
Award SoftWare,INC

系統開機區保護設定	: Disabled	顯示卡資料映射至記憶體	: Enabled
CPU 內部快取記憶體使用開關	: Enabled	C8000-C8FFF Shadow	: Disabled
外部快取記憶體使用開關	: Enabled	CC000-CFFFF Shadow	: Disabled
快速開機自我測試選擇開關	: Disabled	D0000-D3FFF Shadow	: Disabled
軟、硬碟開機順序	: A,C	D4000-D7FFF Shadow	: Disabled
軟碟交換使用開關 A → B,B → A	: Disabled	D8000-DBFFF Shadow	: Disabled
開機時是否偵測軟碟	: Enabled	DC000-DFFFF Shadow	: Disabled
開機時數字指示燈是否開啓	: On		
開機時系統執行速度選擇	: High		
保護模式存取速度	: Fast	ESC : Quit ↑↓→←	: Select item
打字速度設定	: Disabled	F1 : Help PU/PD/+/-	: Modify
打字速率值（字／每秒）	: 6	F5 : Old Values (Shift)F2	: Color
打字速率延遲設定	: 250	F6 : 載入 BIOS 預設值	
密碼設定選項	: setup	F7 : 載入 Setup 預設值	

其各項意義簡單說明如下：

＊ Virus Warning ：

若設爲 Enabled ，則 BIOS 會自動保護第一顆硬碟的啓動磁區和 DOS 的啓動區。

* CPU Internal Cache ：

若設爲 Enabled ，則會大大提昇電腦效能，當你發現電腦有問題時，可先把此項功能關閉。

* External Cache ：

若設爲 Enable ，則可支援 Cache SRAM 。

* Quick Power On Self Test ：

若設成 Enabled ，則開機時會省略記憶體的檢查，讓開機的速度加快。

* Boot Sequence ：

告訴BIOS 系統開機時，要先到那一個磁碟機啓動作業系統，一般是先找A：磁碟再找C：磁碟，如果要加快開機的速度，可將其設定爲C,A 。

* Swap Floppy Drive ：

設定A： ,B ：軟碟是否可交換順序開關，一般電腦有兩台軟碟，A：爲1.2MB，B：爲 1.44 MB ，有時爲了特殊理由必需A,B調換，傳統的方法是一定要調換排線接頭，如此勢必要拆機殼，造成許多的不便，現在透過此 BIOS 的設定，可以不需調換排線，即可達成互相調換的需求。

* Boot Up Floppy Seek ：

當 BIOS 啓動後，自我測試的過程中是否要偵測軟碟，若設定爲Disabled則可以加快啓動的程序。

* Boot Up NumLock Status ：

當系統啓動後，是否要將 NumLock 的指示燈開啓。

* Boot Up System Speed ：

系統啓動後， CPU 的速度要設爲高速（ HIGH ）或低速（ LOW ），如果你發現電腦開啓後，用不到半小時就莫名其妙的當機，你不妨先將系統速度設爲低速（ LOW ），如果因此就變正常了，那麼可能你的 CPU 是 REMARK 的不良品。

* Gate A20 Option ：

設定機器在保護模式中存取的速度，要快速還是一般速度即可。

* Typematic Rate Setting ：

是否要開啓設定鍵盤打字速率，及延遲時間多寡兩項功能。所謂的「 Typematic 」是指鍵盤的某個鍵被按下後到放開該按鍵之間，該字元重覆出現的多寡。

* Typematic Rate （ Chars/Sec ）：

設定鍵盤被按下後每秒重覆出現的字數。可選擇的字數有 6,8,10,12,15,20,24,30 。

* Typematic Delay （ Msec ）：

設定當鍵盤被按下後，第一個字元出現後，要隔多久才出現第二個重覆字元。設定單位是微秒。

* Security Option ：

BIOS 的密碼管制有兩層，一爲要設定CMOS時才詢問密碼，此舉是爲了防範別人亂篡改你電腦的 BIOS 設定。如果要有此功能則選'SETUP'；另外如果你不希望別人隨便使用你的電腦，那麼你可以設定每次電腦開機都要詢問密碼，即'SYSTEM'選項。有密碼管制雖然適時的保障了個人的隱私權，但是如果密碼忘記了，該怎麼辦呢？

【方法一】將 CMOS 放電，讓其設定值回到預設值。

【方法二】使用萬用密碼，如果是 AMI BIOS 請使用「 AMI 」，如果是新版 Award BIOS 請使用「 Syxz 」，若是舊版的 Award BIOS 則使用「 Award 」。切記！

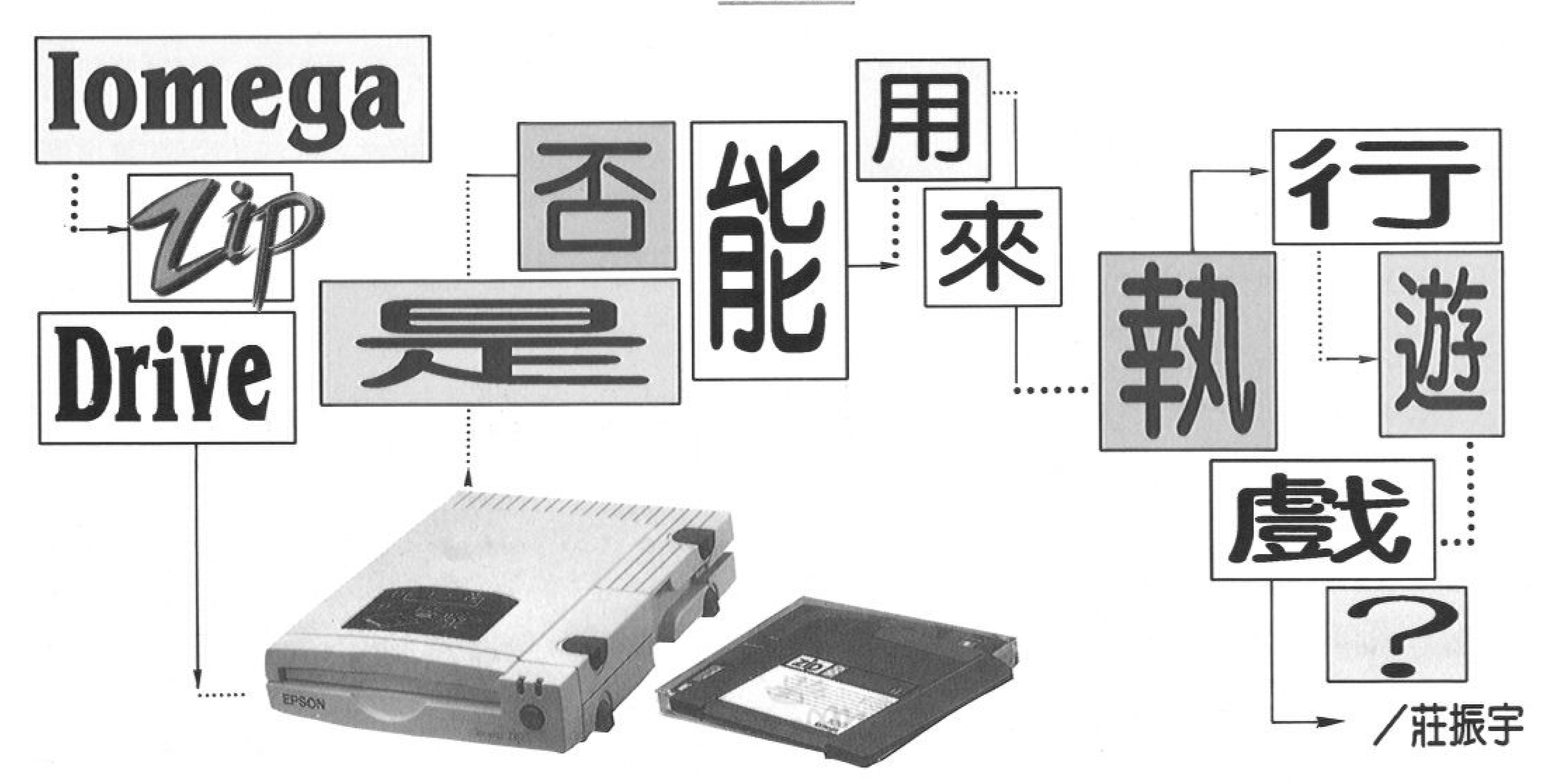
* Video BIOS Shadow ：

允許 BIOS 啓動後，將儲存在 VIDEO CARD 上 video ROM 的程式碼複製到系統的 RAM 上，如此可增快整體的運轉效能，因爲 DRAM 的資料存取比 EPROM 快許多。

* C8000-CBFFF to DC000-DFFFF Shadow

允許 BIOS 啓動後將 BIOS ROM code 複製到系統的 RAM 上，以增快速度。請注意：有些卡並不支援 Shadow ，所以除非你對該卡的位址相當清楚並知道其可支援 Shadow ，否則請將其設爲 Disabled 。

設定至此，已可以暫時回到主選單，並選「 SAVE & EXIT SETUP 」將所設定的參數儲存起來，重新開機後電腦一定可以順利執行了。由於篇幅的限制，其他三項進階BIOS 設定（ CHIPSET FEATURES SETUP、 POWER MANAGEMENT SETUP、 PCI CONFIGURATION SETUP ）就留待下回再介紹了。

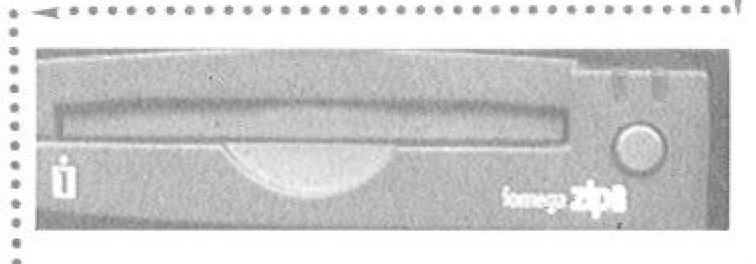


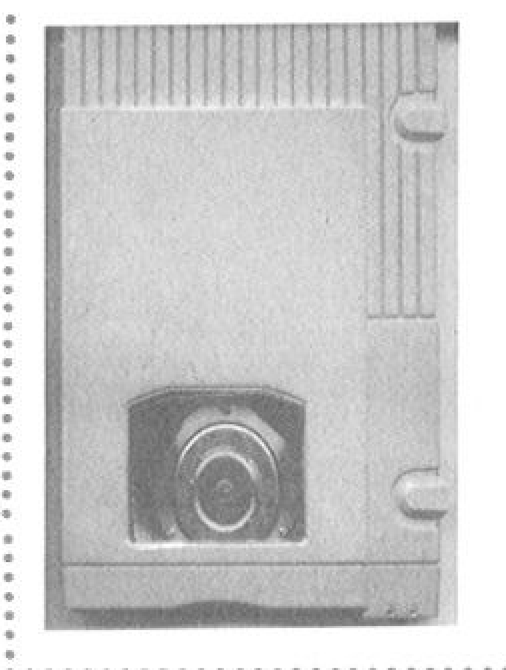
Iomega Zip Drive 是否能用來執行遊戲？

/莊振宇

Iomega 在儲存媒體的發展上一向不遺餘力，大約在去年時， Iomega 推出了 Zip Drive ，這種 Zip Drive 在價格上非常引人注目，機器本身只需約 $199 美金，而一片 100MB 的磁片則只要 $14 美金。平均來說，比一些其他的儲存媒體都來得划算。

Zip Drive 只有外接式可供選購，但在介面上則有兩種選擇。一種是 SCSI 介面，其速度較快，但介面卡必須另外添購；如果玩家不想使用 SCSI 介面，也可以直接將 Zip Drive 裝在印表機連結埠上。不過，不同的印表機連結埠則有不同的效果；如果玩家的印表機連結埠是屬於較新型的 EPP 印表機連結埠，則在效果上就會比普通的印表機連結埠快很多。





基於各方面的優點，Zip Drive 造成瘋狂搶購，並且嚴重缺貨。筆者曾在微電腦傳眞雜誌上，得知在臺灣甚至有人願意以錢去賄賂店員，以購得在架子上最後一部被訂購的 Zip Drive 。筆者本身在美國則是買到了機器，可是磁片卻在訂購的半年後才收到，原因是嚴重缺貨。

很多玩家也許會想以 Zip Drive 來代替硬碟執行遊戲，但是卻不知其效果如何？本篇就是要針對這一點，對 Zip Drive 進行測試，以供玩家參考。以下是測試所使用的電腦配備：

- Pentium 166MHz + Intel AMIBIOS motherboard + 512k pipeline cache
- 16MB EDO RAM
- EIDE HardDisk controller + Western Digit 1.6GM HD
- EPP 印表機連結埠 / 普通印表機連結埠 (可以互相切換)
- 6x Tech EIDE CD-ROM
- Iomega Zip Drive + SCSI Zoom interface

使用電腦系統

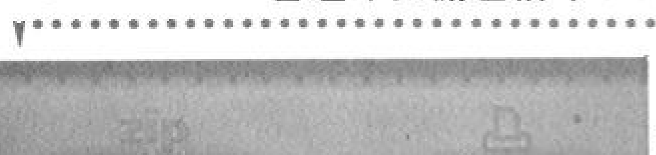
- Microsoft Windows 95 DOS 模式，並且使用 Smart drv 快取程式

筆者首先測試各種周邊讀取 1MB 的速度，然後轉換為每秒讀取 KB 數。筆者使用 MS-DOS 的 COPY 指令，將 1MB 的檔案複製至以記憶體所構成的虛擬磁碟機，模擬遊戲將資料讀入記憶體的情況，然後每一次作完就重新開機，以免被快取程式影響。筆者將每一項目測試十次，然後取其平均值，以使結果更加準確。筆者共測試了硬碟、六倍速光碟，以及 Zip Drive 的三種介面，得到下面結果。

○硬碟讀取速度：1651.61KB/S
○六倍速光碟機讀取速度：591.91KB/S
○ ZIP Drive+SCSI ZOOM：163.22KB/S
○ ZIP Drive+EEP 印表機連結埠　：144.41KB/S
○ ZIP Drive+ 普通印表機連結埠：106.03KB/S

而以下是製造商所宣稱的速度：

○硬碟讀取速度：2048KB/S
○六倍速光碟機讀取速度：900KB/S
○ ZIP Drive+SCSI ZOOM：636KB/S
○ ZIP Drive+EPP 印表機連結埠　：473KB/S
○ ZIP Drive+ 普通印表機連結埠：440KB/S



爲什麼實際結果與廠商宣稱的值差距甚大呢？因爲當廠商在測試時，他們盡可能的將會使速度降低的因素去掉，如作業系統的影響，以及在傳送時其他驅動程式的影響。但由於筆者是要討論是否能將 Zip Drive 用來執行遊戲，所以測試的環境當然是一般遊戲的執行環境。



依照以上結果來看， Zip Drive 的最佳情況 636KB/S 約與雙倍速光碟機的速度相當，所以，在撥放數位電影的時後應該沒問題。不過，一般的光碟遊戲應該都不需要載入硬碟，所以，筆者以下將使用實際的遊戲，來觀察 Zip Drive 是否適合一般的遊戲。

筆者選用毀滅戰士二代做爲測試的遊戲，原因有二，其一是因爲這是一套非常普遍的遊戲，其二是因爲跟遊戲在一開始就把大部份的檔案都載入記憶體中。同樣的，筆者進行十次測試，然後記錄取平均值，結果如下：

打入 Doom2.exe 到遊戲畫面所需時間

■硬碟讀取速度：13.46 秒
■六倍速光碟機讀取速度：55 秒
■ ZIP Drive+SCSI ZOOM：97.22 秒
■ ZIP Drive+EPP 印表機連結阜　：119.07 秒
■ ZIP Drive+ 普通印表機連結阜：129.02 秒

最快的情況下， Zip Drive 也需要約一分半鐘才能進入遊戲。進入遊戲後，有時候遊戲讀取資料時，也會造成電腦嚴重的延遲。所以，用 Zip Drive 來說實在很不適合用來玩需要載入硬碟的遊戲。因爲一般需要載入硬碟的遊戲，都需高速的資料讀取速度。既然 Zip Drive 跟一般的 2x CD-ROM 速度相當，那由此可見並不適合代替硬碟執行遊戲了。

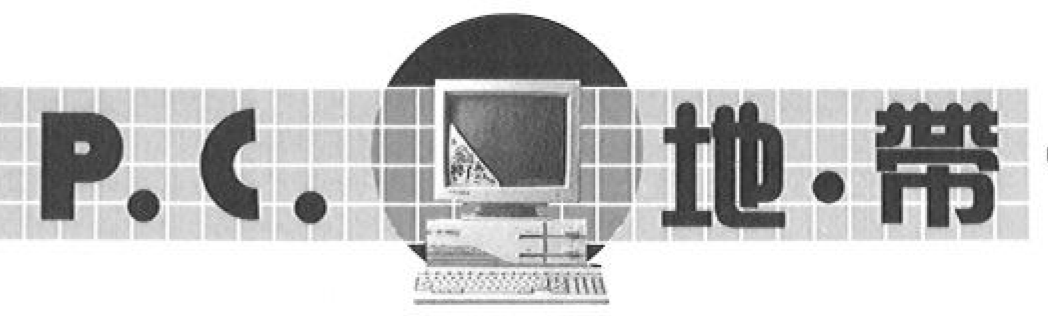
Zip Drive 之所以速度慢，大概就是因爲其資料連續讀取功能並不好。一般的 CD-ROM 都支援資料連續讀取，因此，在讀取的過程會很圓滑而不至停頓；而 Zip Drive 在讀取時，則會造成間歇性停頓，而停頓造成的不連續就是 Zip Drive 的一大致命傷。

Zip Drive 雖不能代替硬碟使用，但其 Backup 的功能卻是很強。當初在設計 Zip Drive 時，也是以 Backup 資料爲目標。一般的 Backup 媒體，最常使用的就是 Tape Backup 了。這種 Tape Back 雖然可以儲存很大的容量，價格亦便宜，可是速度卻慢，亦不能隨機存取，因此，既使只要磁帶中的一小段資料，也要等整卷讀完才能成功地讀取；而 Zip Drive 不但價格便宜，速度較快，然後又可以隨機存取，可說是非常方便。以下是在 1995 年八月號的 Info World 雜誌所測試 Zip Drive Backup 的效果，他們使用 Microsoft Backup Program

★ Backup　397MB 用掉 57 分鐘
★ Restore 397MB 用掉 27 分鐘

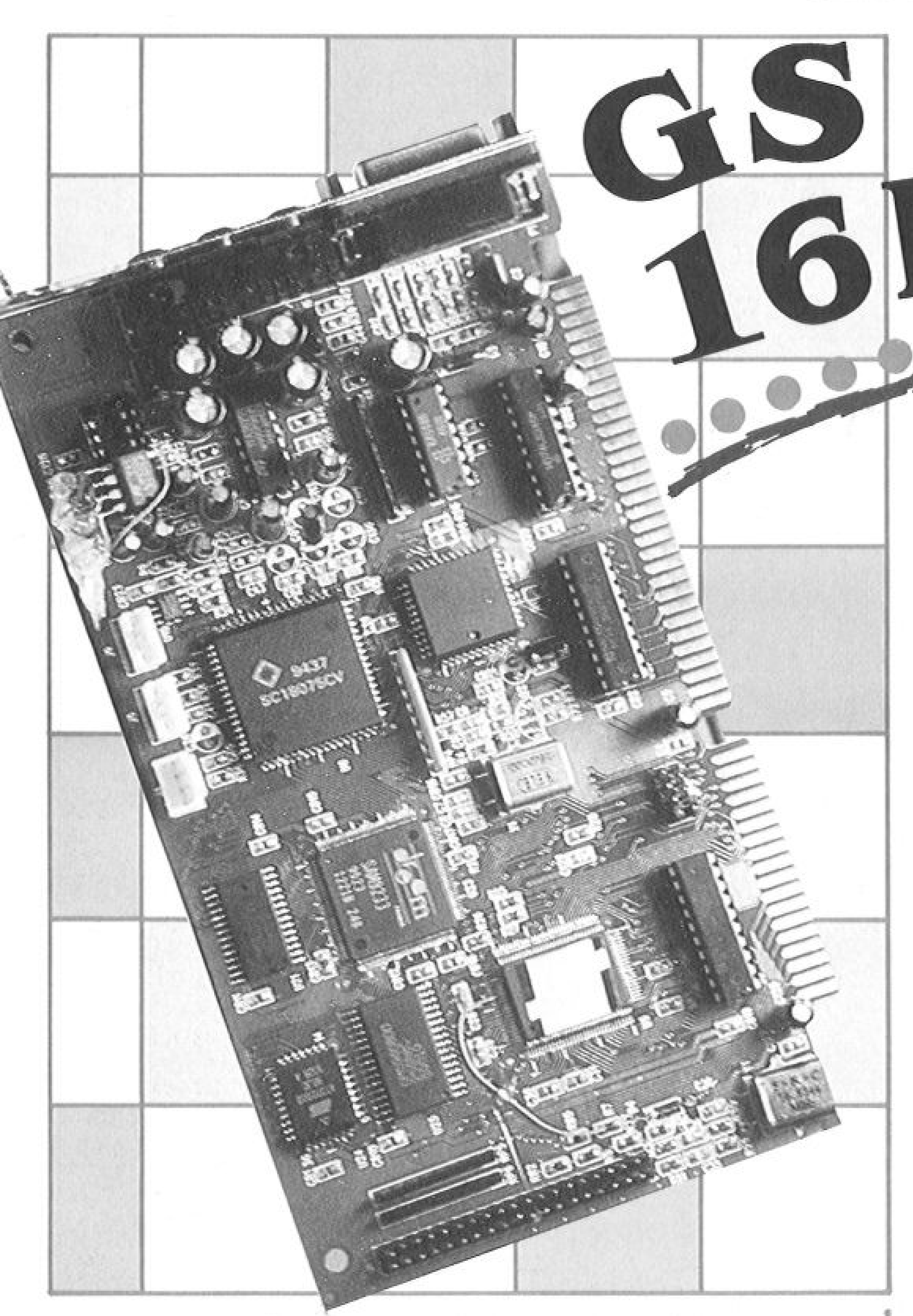


Zip Drive 在 Backup 上的效果眞是不錯，像筆者就將一些軟世的 WWW 資料全數載到 Zip disk 上，久而久之，也省下了不少空間呢！有時候當朋友那裡有一些不錯的程式，用 Zip Drive 也可省去用數十張磁片來拷貝的麻煩。總之， Zip Drive 的雖不能作爲硬碟使用，但是在其它各方面可是妙用無窮呢！



GS 16EX音源卡

/ PC 魔術師

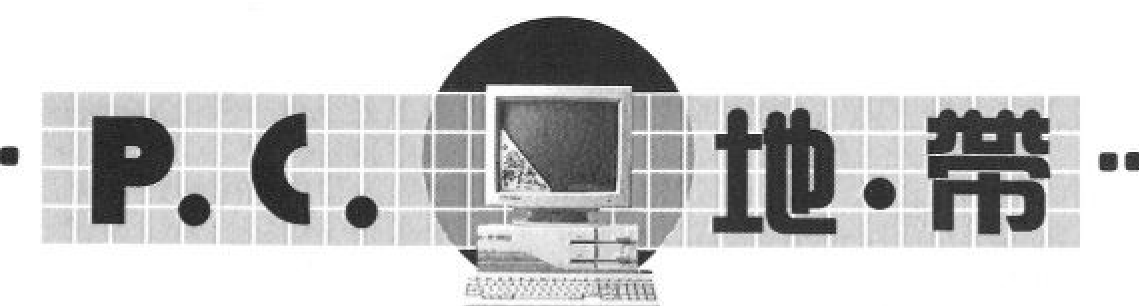


不知道您有沒有發現，市面上很多 16 位元音效卡在 DOS 底下只有相容到 SB Pro 的標準，大部份都需要進入 Windows 中才「眞正是」16 位元，要不然就是要遊戲本身支援 Windows Sound System ，否則就只有 SB Pro 的相容性。爲什麼會有這樣的限制呢？那是因爲這些廠商所使用的都是同一廠商的音效卡晶片，所以功能上幾乎都是大同小異，而且該晶片的確只能夠相容到 SB Pro 的程度而已。如果一張音效卡要有 SB16 的相容性，那麼它只有兩種方式，第一種是跟 Creative Lab 買 SB16 的晶片，另外一種就是自己開發相容晶片，而 GS16EX 就是使用後者的方法，但這種方式卻是相當地花錢。除了相容 SB16 之外，爲了能夠在 Windows 環境中更加自由，因此 GS16EX 所使用的相容晶片也能夠相容於 Windows Sound System ，也就是一般俗稱的 WSS 標準。由於目前音源卡流行，因此 GS16EX不可免俗地也要是一張音源卡，在此方面它所使用的是 DREAM 的晶片，因此效果相信是不言而喻的。除此之外，爲了能夠在 MIDI 方面有最大相容性， GS16EX 支援兩種 MIDI 界面標準，也就是除了一般的 SB MIDI 標準之外，也支援 MPU-401 UART 標準。由於所使用的是 Intel 的 MPU-401 UART 晶片，因此內建有 64bit 的 FIFO 緩衝區，這表示對於 MIDI 訊號的處理，絕對是來得及，不會有訊號漏失的現象，就像 MODEM上的高速 RS-232 界面（ 16550 IC ）一樣。

由於本魔術師的電腦系統中有其他的音效卡，而 GS16EX 是一張全功能音效卡，因此其他的音效卡必須取下，不然會造成硬體設備上的衝突。這次花了二十分鐘才安裝完成，爲什麼要花這麼多的時間呢？那是因爲 GS16EX 支援Windows 95作業系統，而Windows 95又是出名地開機動作緩慢，安裝設備程序複雜，所以拖慢了安裝速度。不過就魔術師我所知道，還是有不少國產的音效卡本身要沿用 Windows 3.1 的驅動程式，沒有辦法發揮 32 位元作業環境的威力。

在安裝與設定系統驅動程式的時候，發現 GS16EX有個不錯的設計，那就是 8 位元的 DMA 和 16 位元的 DMA 可以使用同一個插斷（ Interrupt ），因此可以爲電腦有限的中斷資源節省一個，讓其他的界面卡（如網路卡）有更多的發揮空間。

在實際應用上，由於 GS16EX 的相容標準衆多，因此設定遊戲的可選擇性相當地高，而且由於使用的是 Intel 的MPU-401 UART晶片，因此在並沒有專門爲Windows 95設計的驅動程式，必須 MIDI 界面的硬體相容性相當地不錯，因爲有些卡



雖然說支援MPU-401 UART，但是還是會發生相容性不好的情況發生，那是因爲所用的晶片相容度比較差所導致。魔術師建議您，在設定遊戲的時候，不妨以各種不同的排列組合來搭配，說不定效果會有所不同。

至於這張卡適合哪種使用者呢？若您還沒有買音效卡或音源卡，或是您的音效卡是屬於古董級的老卡，那麼可以把 GS16EX 列入考慮。畢竟，一張音源卡的售價也跟 GS16EX 相去不遠，所以不如在升級的時候把舊卡換掉，不是很好嗎？

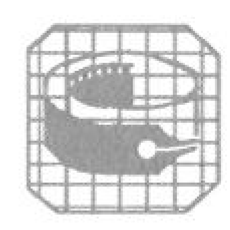
在要進行測試GS16EX的時候，發現外包說明上強調有環繞（ Surround ）功能，但是當拆開包裝的時候，卻發現卡上的環繞喇叭輸出孔卻被封死。這是因爲所拿到的是測試版，因此有關環繞的功能在測試卡的版本並沒有，不過爲了讓各位讀者大爺們能夠了解有關環繞功能，還是特別爲文介紹，好讓大家有較爲正確的知識。

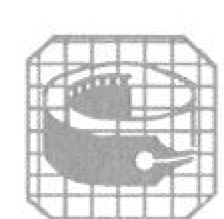
一般常見的環繞功能，就外觀上可以看到的表現形式來說，可以分成三種。最常見的是兩個喇叭的方式，也就是在一些手提音響或是床頭音響上，會發現有個「 Surround 」按鈕，按下去之後您會感覺聲音好像變得比較寬，也比較空泛，那是因爲這是將聲音透過 Delay 的處理，使聽者感覺「好像」是有環繞的效果。一般說來這種方式成本最低，效果則算還好。

第二種環繞效果是透過兩組獨立喇叭的輸出來達成，這個時候就要有兩組的訊號輸出，並且要有四個喇吧，分別置於右前方、左前方、右後方、左後方四個位置。一般說來，較爲高級的床頭音響會有此項功能，您可以在音響後方發現還有「 Surround 」喇叭接口，您就可以再買兩個喇叭連接上去，就可以感覺到聲音從不同方向跑來的效果。

第三種環繞效果，也是目前 AV 界最爲常見的擺設，那就是大家所熟知的杜比環繞音場。這可不是大家隨身聽上面的杜比減噪系統，因爲這種環繞音場需要有一台處理器與六隻喇叭才能夠達到，也就是說除了要有位於四方的四隻喇叭之外，還要有爲一隻位於正前方中央的中置喇叭，以及一隻擺於旁的重低音喇叭。通常這種設備是組合音響或是家庭電影院才使用，拿來玩遊戲，未免太浪費了，不過還是有不少發燒兄酷愛此道，據說效果好到嚇人，當然花的錢也是嚇人。

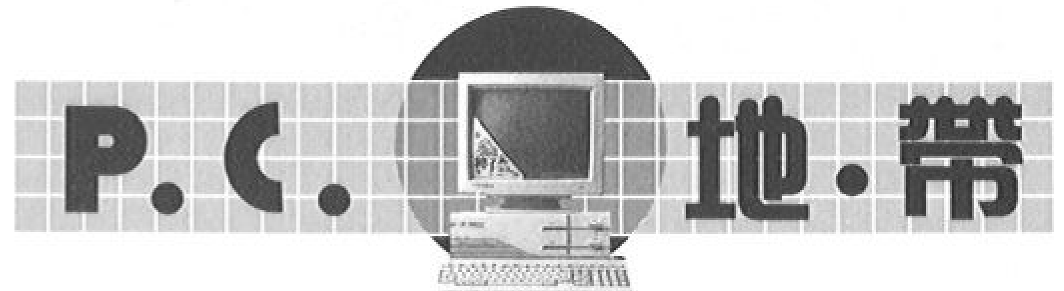
至於您想要什麼樣的環繞效果，就自己考量自己的荷包吧，以不要花太多錢與不會吵到人爲原則，不然小心有人會抗議！

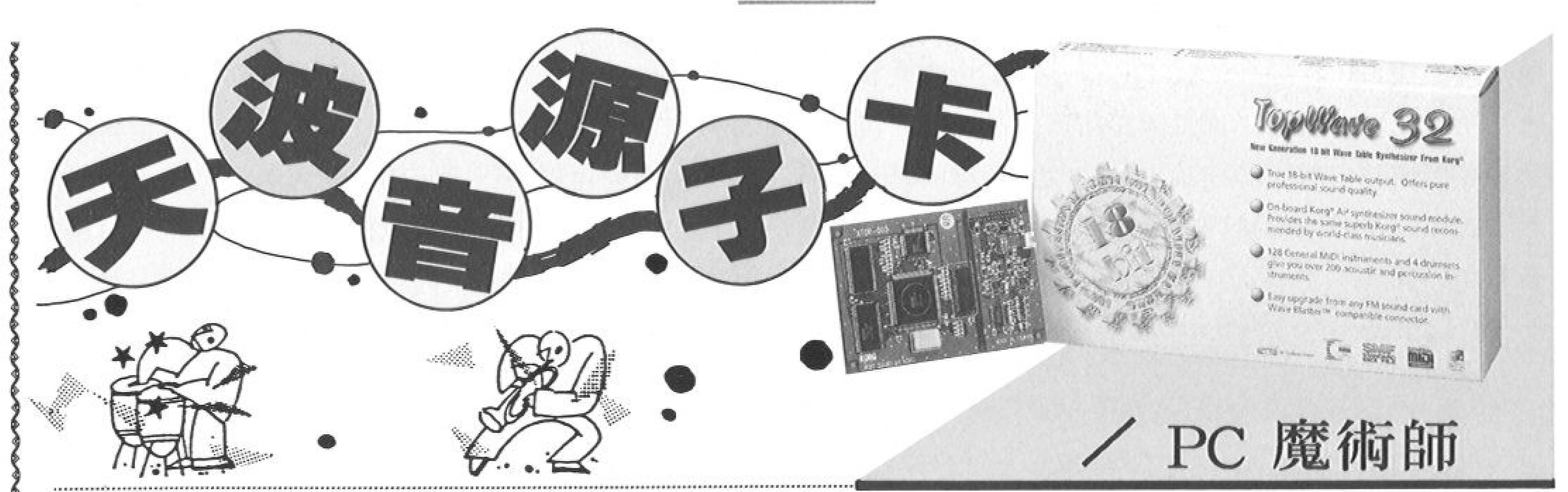


本刊 83 期刊載之文章，由於編輯部疏失，將第 216 頁遊戲獵人之黑暗天使中的出版公司誤植爲華義國際，應更正爲微波軟體；另第 6 頁讀者票選排行榜第一名之同級生Ⅱ，其出版公司應更正爲歡樂盒。

感謝微波軟體及第三波公司來電指正，本刊在此特向相關公司及讀者致上深深的歉意。





天波音源子卡

／PC 魔術師

如果要把 FM 音效卡升級到音源卡，並且您的 FM 音效卡本身又有俗稱的子卡接座（Wave Blaster Connector），希望擁有名牌音源器的音色，可是花不起大錢怎麼辦呢？因爲一台好的音源器可是要上萬元呦！

艾格科技推出了一張 Top Wave-32 音源子卡，中文命名爲天波音源子卡，所用的是日本 Korg Ai-20 的音色晶片，爲 GM 音色排列的音源子卡，最大發聲數爲 32 個，一般常用的音色爲128個，不過它還包含相容於 GS 鼓組音色，所以在 MIDI 應用時較一般的 GM 音源卡要方便，因爲 GS 鼓組在不少 MIDI 編寫軟體中是屬於直接支援的部份。它的音色容量有 4MBytes，加上支援 Chorus 與 Reverb 的效果，以及搭配上 18 位元的 D/A 轉換，就規格上來說已經是比一般的音源子卡要來得漂亮了。在實際使用上，覺得跟Korg AG-10音源器（只有 16 位元 D/A）不相上下，不過前者的聲音較乾淨，而後者使用上則較爲方便些，因爲那是屬於單獨的設備，算是音源器的優點。

由於天波卡的接腳與 Wave Blaster 相容，所以在安裝上不需要任何特殊的驅動程式，只要將子卡插到正確的位置就可以了。就本魔術師的安裝經驗來說，如果扣掉打開與關上電腦機殼的時間，那麼一分鐘就足夠了，而且還來得及鎖上固定螺絲（該卡有附）。

安裝好之後，要執行您 FM 音效卡的設定程式，將卡上的 Wave Blaster 接頭給 Enable。不過不同的卡有不同的標示，最常見的就是將卡上的 MPU-401 界面給打開，就可以啓動天波音源子卡。

在實際使用上來說，遊戲的 MIDI 設定必須是設定爲「General MIDI」才能夠正確發聲，不過建議您不妨將其設定爲 Roland SC-55 之類的音源器來試看看，有時效果會更好，可拿來跟 General MIDI 的設定做比較。本魔術師使用天波音源卡的時候，特別欣賞鼓聲，可說是重厚有力，十分紮實，尤其是玩毀滅戰士的時候更過癮！如果用來聽 MIDI 檔案，聲音算是頗爲中肯，而且樂器的眞實度不低，相當地適合拿來作 MIDI 編曲的初步試聽。

是否有人會擔心自己原來雜音奇重的 FM 音效卡，會破壞了天波音源子卡的「天籟音色」？別擔心，在包裝盒中您會發現有個小玩意兒，可以讓您將子卡的聲音另外獨立輸出，只要接上去之後，並且調整子卡上的 Jumper 設定爲獨立輸出，就不用擔心子卡的音色會被原來 FM 音效卡的雜音所干擾，本魔術師認爲這是艾格工程師面對「爛母卡」相當聰明的設計，因爲確實有不少 FM 音效卡雜音很多，會影響到子卡表現。

其實本魔術師最欣賞的，就是艾格科技附於磁片中的 Korg 音色編輯軟體，這對於喜歡惡搞的魔術師來說相當好用。因爲一般的音源卡或音源子卡的最大缺點，就是音色不能夠修改，雖然有些人不以爲然，但對於想玩更高級 MIDI 的使用者來說，這卻是一個必備的工具，因爲音色不怕太少，就怕不能夠修改，而且當音色不夠用的時候，自編音色就是唯一的廉價解決方案。有人說可以透過「取樣機」來解決這類問題，但是一台取樣機卻要十幾萬，說眞的，除了眞正的專業人士之外，誰會去買呢？因此，本魔術師認爲天波音源子卡適合想玩「較專業 MIDI」的玩家，當然拿來打遊戲也是不錯的選擇。

想要一張嗎？建議您最好確認您的 FM 音效卡上有接頭才「下手」喔！

備註：就主要線路上來說，天波音源子卡與 AG-10音源器幾乎是一樣的，只不過是一個是子卡版，另外一個是音源器版，不信的話，可以拆開 AG-10來看就知道了。

跨出寫GAME的第一步（上）

/Proman

爆竹一聲除舊歲，在此筆者也不免俗套一番，先來說些吉祥話，並向各位讀者們，拜個遲來的晚年，願各位讀者們都能夠在這新的一年裏，身體康泰，心想事成。從筆者在去年的春節特別號（ 70 和 71 期合訂本），爲本專欄寫下第一篇的文章－遊戲設計專業分工與經驗談（上）來開始算起，竟然也不知不覺的經過一年了；在過去一年中，筆者雖然非常有心想要把本專欄做得非常精彩且實用，讓每一個有興趣從事遊戲設計的讀者們，都能夠從本專欄裏獲得到他們所需要知道的知識，但是很可惜的，筆者給自己過去一年在經營本專欄的表現上所給予的評價，老實說來並不是相當的滿意；每次當筆者再次去閱讀自己所撰寫的專欄文章時，總是覺得有些不盡理想之處，讓筆者深感無法釋懷。因此在這裏，筆者向各位讀者們說一聲對不起，盼能原諒筆者無法將本專欄做得好一點，更完善一點的未盡職責之過。

筆者自省之所以有這些遺憾產生的原因，歸之於筆者本身對於本身專欄的撰寫方向無法相當的明確，而經常猶豫不決所產生的。本專欄既然稱之爲〝邁向寫 GAME 之路〞，那專欄內的文章，應該都是屬於較淺易的入門教導，況且本雜誌亦不是歸類於專門教導程式設計的技術性雜誌，因此文章應該往簡易入門的方向去經營；但是這一個先天性的深度定位問題，卻成了經常困擾筆者的頭痛問題，因爲一個遊戲的設計過程，從一開始的遊戲企劃設定、到實現遊戲的程式設計、繪製圖形等工作，及最後階段的測試工作，其中每一個工作的環節中，無不包含著深奧的技術與經驗的累積，方才可以順利完成。所以筆者在每次著手撰寫本專欄的文章時，便經常不知不覺的又陷入了兩難的地步，若將該文章所欲闡述的技術和觀念說明太過於淺顯，怕各位讀者僅了解其皮毛之術而已，無法眞正去深研其精義所在；反之若採取專業式的技術文章寫作方法，又深怕該文章的內容流於孤芳自賞，沒有多少讀者看懂筆者所表達的意義爲何。至今筆者仍然爲這個定位問題所困擾著，仍還在尋求著其中的最佳平衡點。希望在這一個嶄新的一年裏，筆者能夠可以找到眞正的方向，撰寫出更適合各位讀者需求的文章，使各位讀者能夠眞正受益更多，讓本專欄做得更好，這是筆者所眞正期盼的。

顯示出您的第一個畫面

記得在筆者才剛剛學習程式設計後不久，第一次把一張完整的圖形畫面，顯示在 APPLE Ⅱ電腦的螢幕時，那時的那份喜悅感，眞不知如何用言語來形容出它。後來筆者雖然也在 IBM PC 電腦的各種顯示系統下，陸續地完成了顯示第一張畫面的程式設計，但那份完成該工作時所產生的喜悅感，卻遠不如第一次，畢竟那是筆者的一生中，第一次開始撰寫程式，將畫面顯示到螢幕上，其所代表的意義，對於筆者本身而言，當然也就格外不同了。

在本期的這一個專欄裏，筆者就將以實作的程式設計，循序漸進的教導著各位讀者，如何將一張圖形畫面顯示到螢幕上。因此若您還未設計過處理圖形的任何程式，請好好把握這一次的感受，因爲這將會是您人生中的第一次，第一次將畫面顯示到螢幕上；或許在經歷了多年以後，當您已是專業的遊戲設計師時，您去回憶這第一次的感覺，一定是充滿著喜悅的感受，必能與筆者當初的感受，有一定程度的相同才是。在此也向各位讀者說聲恭禧了，恭禧各位終於正式邁向寫 GAME 的程式設計工作上，跨出了成功的第一步了。

您所必須準備的工作

正所謂的“巧婦難爲無米之炊”，又常云〝工欲善其事，必先利其器〞，因此在您開始準備邁向寫 GAME 之路時，有一些事前的準備工作，這是您所必須注意的。

首先您得具備一些基礎的程式設計觀念，並對目前時下所仍廣泛使用的Ｃ語言及組合語言，有一定程度上的認識與了解，畢竟本專欄的目的是教導各位讀者如何設計出一套 GAME ，而不是一篇專門教導程式語言的教學專欄。因此在本專欄中的程式範例上，筆者雖然會儘量使用較淺顯易懂的方法來撰寫出範例程式，但若您從未接觸過Ｃ語言及組合語言，沒有任何一點程式設計觀念，恐怕您很難去了解它所表達的意義爲何。所以您還不具備Ｃ語言及組合語言的程式設計基礎的話，筆者在此由衷地期盼您能夠去充實這一方面的程式語言知識，因爲這兩種電腦語言，正是目前業界之中所最常使用到的程式語言，學會這些電腦語言，必定會對於你日後的工作，帶來莫大的便利與好處。

除了上述的程式知識外，接下來要準備的東西就簡單多了。首先您必須準備 78 、 80 、及 81 等三期的軟體世界雜誌，因爲筆者曾在這三期之中

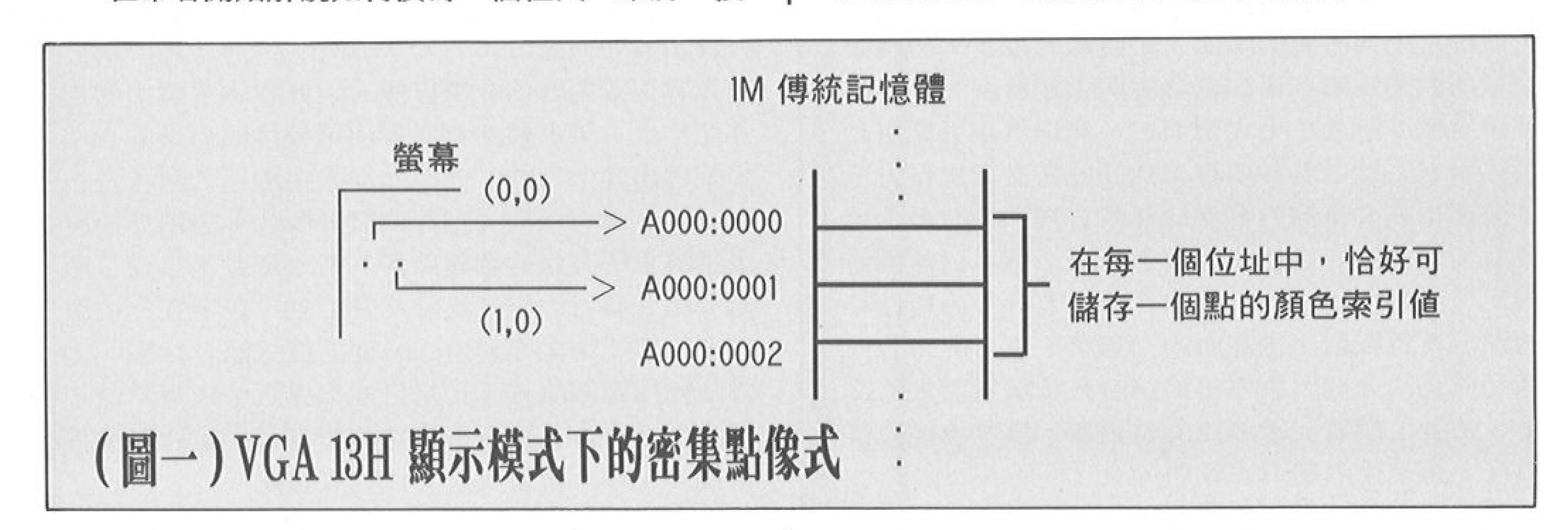
，刊出一篇名爲〝認識顯示系統〞（上）（中）（下）的系列文章，該文中對於大部份顯示系統的運作方式與程式設計方法，都有概括性的說明，因此在本期的專欄之中，筆者可能會使用到該文中所描述的部份技術，在這些技術的說明上，就僅僅只是輕描淡寫的提過它而已，不再浪費篇幅去解說它們的原理了。所以準備這幾本可以供參考用的前期雜誌在手邊，是蠻便利好用的。若您眞的沒有這幾本雜誌，又無法弄到手的話，則麻煩您準備幾本有關 EGA/VGA 程式設計程式的書籍在手邊亦可。

準備好相關的參考書籍後，接下來的 C/C++ 語言編譯器（ Compiler ），亦是不可獲缺的重要軟體之一，否則就算您從本專欄中學習到顯示畫面的程式設計方法，並完成一獨立C語言的程式檔，恐怕您也無法看到它執行的英姿了；因爲若沒有藉助C語言編譯器的幫助，單單一個C語言的程式檔，是無法轉換成執行檔來供 MS DOS 作業系統執行的。在C語言編譯器的種類上，筆者主要是採用時下較流行的 Turbo C V2.0 編譯器系統，若您在手頭上並沒有這一套編譯器，請您務必去弄一套來，因爲在往後的本專欄中，還會有不少的範例程式需要使用它來編譯成執行檔的。至於目前業界已漸漸採用的 Watcom C/C++ 386 V9.0 ~ 10.5 編譯器系統，主要的特性在於該編譯系統提供支援 DOS Extender程式的開發能力，並免費附上一套免權利金的 DOS Extender — DOS/4GW ，非常便利於大型程式的開發工作，但很可惜的，這套 Watcom C/C++ 386 編譯器系統在市面上並沒有很多人會使用它，因此本專欄爲了普遍性考量，筆者暫時不會使用這套編譯器系統來做範例程式的開發工具。

如何在螢幕上畫出一個像點

在筆者開始解說如何撰寫一個程式，來將一張完整的圖形畫面顯示到電腦螢幕上之前，我們先來了解到一個程式，要經過怎麼樣的運作方法，才能夠在電腦螢幕上繪出一個像點；因爲要如何的在電腦螢幕上繪出一個像點，可以說是所有繪圖程式中的最基礎原理，若連此原理都不了解它的運作方法，則我想其它更加深入的運作方法，如顯示一個圖形畫面到電腦螢幕之上，恐怕將沒有任何辦法來實現的。

除了學會如何在螢幕畫面上來繪出一個像點外，還要決定用來繪出像點的顯示系統是什麼，以及它的顯示模式是那種模式；因爲在 IBM PC 這一系列的電腦系統上，光其在顯示系統的種類上就有好幾種不同的型式存在，在各顯示系統下又存在著各種的顯示模式，而各種模式之間的運作方式又不盡相同，因此不論我們是在設計遊戲程式或一般的圖形化程式，都得先確定要支援的顯示系統及模式爲何，以方便日後設計程式來操作顯示系統的存取工作。在本專欄中，在進行任何的範例程式撰寫前，當然也得必要先確定一下，至於選擇示範的顯示系統的的種類與顯示模式爲何，首要的考量因素，是在於日後的實用性和運作的複雜度爲主，而且也只有能夠符合這二個條件的顯示模式，才値得本專欄來解說，並能爲各位讀者所接受與馬上實用的；在筆者評估目前數種最常爲人們所使用的繪圖模式後，筆者個人認爲在 VGA 顯示系統上的第 13H 模式，最能符合我們的需要。在 VGA 第 13H 模式下，它具有 320 × 200 的解析度，並且可同時顯示出高達 256 種的顏色，非常適合大部份遊戲軟體的顯示需求，在市面上的大部份遊戲軟體，都是以支援這一個顯示模式爲主，具有非常高的實用性；而且在這一個顯示模式下，它的運作原理與支援程式的設計，可說是在衆多的顯示系統中最爲簡單易懂的。因此在本專欄的各種範例程式將以這個模式來做爲示範的對象，以期使各位讀者受益最大。



(圖一) VGA 13H 顯示模式下的密集點像式

爲什麼筆者聲稱 VGA 13H 這一個顯示模式的工作原理，是最簡單易懂的？原因乃是由於 VGA 13H 顯示模式的工作原理，是採用一種稱之爲密集點像式（ Packed Pixel ）的視訊記憶體存取方法，

當我們在設計支援此種顯示模式的相關繪圖程式時，只要把用來記憶螢幕畫面構成資料的視訊記憶體（ Video Memory ），想像成一個由X及Y兩軸所交織而成的二維陣列即可，因此在 VGA 13H 模式下，X軸的數値範圍是介於 0 ～ 319 之間，而Y軸的數値範圍則介於 0 ～ 199 之間，且在該模式下每一個像點所能代表的顏色，是爲螢幕可同時顯示的 256 色之中的一色，故其數値是介於 0 ～ 255 之間，恰爲 1 個 Byte 可儲存的數値範圍，所以統合這三項相關的數據上，我們不難計算出在 VGA 13H 顯示模式下，其整個用來構成螢幕畫面的資料儲存空間大小，是共佔用掉 320 （寬）× 200 （高）× 1Byte （一像點的資料大小）=64000Byte 大小的視訊記憶體空間；又由於在 VGA 顯示系統上，它視訊記憶體的起始位址是從 A000 ： 0000 開始，故又可知到在 VGA 13H 顯示模式下，用來儲存螢幕構成資料的 64000 個 Byte ，它所佔用的位址是從 A000 ： 0000 至 A000 ： F9FF 之間（圖一）。以後所有對於 VGA 13H 顯示模式下圖形的操作，都是藉由存取這段長 64000 Byte 的位址來完成的，可說非常簡單易懂，且便於程式的撰寫工作。

瞭解 VGA 13H 顯示模式的工作原理後，接下來便開始直接進入範例程式的撰寫工作，並同時解說這些範例程式的工作流程與原理。在撰寫這一種非文字模式的程式時，必須先要建立起一個重要觀念，那便是不論是設計支援那一種顯示模式的遊戲程式之前，要在程式進行任何畫面的操作工作之前，先執行所謂的模示切換動作，以便將顯示系統的運作模式，從傳統的文字模式中切換到您所欲支援的繪圖模式下；若您忘掉了這個模式切換工作，您將會發現程式在任何圖形畫面的操作結束後，螢幕依舊顯示著剛執行程式時的文字畫面，甚至是一片漆黑！故切換顯示模式的步驟，可說是任何圖形化程式在開始前所要執行的重要工作之一。另外在您的程式執行結束之前，您的程式亦必須負責把顯示模式，從繪圖模式切換回原本的文字顯示模式下，以利後來的程式可以順利的執行。

在建立了切換模式的觀念後，接下來將講解要如何切換顯示模式。其實切換顯示模式的程式撰寫工作是十分簡單的，只要在程式中呼叫電腦系統中已撰寫好的第 10H 中斷服務常式（ Interrupt Service Routine ），便可輕易的幫助我們完成切換顯示模式的工作。由於在各種顯示系統的設計工作完成後，設計公司爲了使該顯示系統，能夠快速的爲程式設計師們所支援，都會先將一些經常用到的操作函式撰寫好，燒入在顯示卡中的 Video ROM ，並可用 BIOS 的第 10H 中斷服務常式來呼叫到它們，因此在我們撰寫自己的程式時，若您欲操作的功能，在 BIOS 第 10H 中斷服務常式已經提供了，則別客氣地使用它，不但可減少相同程式的撰寫時間，又可降低硬體相容性的問題，我們又何樂不而爲呢？所以像切換模式這些操作功能，交給 BIOS 的第 10H 中斷服務程式去完成，是再好不過了。

【範例程式一】

```
/*
  Title  : Draw First Pixel - Borland C/C++ V3.1
  Author : Proman 1996.02.15
*/
// Include Standard Header Files
#include<Conio.H>
#include
void SetGMode( void )
 {
  union REGS Register;
  Register.x.ax = 0x13;                    // 模式號碼：13H - 320x200x256
  int86( 0x10, &Register, &Register );     // 發出軟體中斷 10H
 }
void SetTMode( void )
 {
  union REGS Register;
  Register.x.ax = 0x3;                     // 模式號碼：3H - 80x25x16
  int86( 0x10, &Register, &Register );     // 發出軟體中斷 10H
 }
void DrawPixel( int X, int Y, unsigned char Color )
 {
  char far *VideoPtr;
                                           // 計算出在視訊記憶體中的位址
  VideoPtr = (char far *)(0xA0000000 + ((Y * 320) + X));
  *VideoPtr = Color;                       // 繪出像點
 }
void main( void )
 {
  SetGMode();
```

```
  DrawPixel( 10,
             10,
             31 );
  getch();                                      // 等待按任何鍵
  SetTMode();
}
```

上面的C語言程式，是為筆者所撰寫的一個簡單範例程式，而其中的 SetGMode （ ）及 SetTMode （ ）這二個函式，便是用來負責切換顯示模式的副程式。 SetGMode （ ）是將顯示模式，從一般的文字模式切換至 VGA 13H 繪圖模式下，以便讓螢幕得以顯示出解析度 320x200 的 256 色圖形畫面；至於另外一個 SetTMode （ ）函式，則是當程式結束執行欲返回到 MS DOS 的提示符號（ X> ）之前，將螢幕的顯示模式切換到原始的文字模式，以免影響到 MS DOS 作業系統的操作。這二個負責切換模式的函式程式的運作原理，是相當簡單易懂的，是採用筆者在前文所提呼叫 BIOS 10H 中斷服務常式的方法，只要把 AX 暫存器中的值，指定成欲切換成何種顯示模式的代碼（表一），然後再呼叫 BIOS 10H 中斷服務常式，便可將目前的顯示模式切換成我們想要的顯示模式。整個程式設計流程非常地簡單方便，相信各位讀者應該不會難以了解才是。

（表一）BIOS 所提供的各模式

模式編號	模式種類	字解析度	點解析度	顏色	區段位址	CGA	EGA	VGA
00H	Text	40 × 25	320 × 200	16	B800	v	v	v
01H	Text	40 × 25	320 × 200	16	B800	v	v	v
02H	Text	80 × 25	640 × 200	16	B800	v	v	v
03H	Text	80 × 25	640 × 200	16	B800	v	v	v
04H	Graphics		320 × 200	4	B800	v	v	v
05H	Graphics		320 × 200	4	B800	v	v	v
06H	Graphics		640 × 200	2	B800	v	v	v
07H	Text	80 × 25		2	B000		v	v
08H	Graphics		160 × 200	16			（PC jr）	
09H	Graphics		320 × 200	16			（PC jr）	
0AH	Graphics		640 × 200	4			（PC jr）	
0BH	(Reserve)							
0CH	(Reserve)							
0DH	Graphics		320 × 200	16	A000		v	v
0EH	Graphics		640 × 200	16	A000		v	v
0FH	Graphics		640 × 350	2	A000		v	v
10H	Graphics		640 × 350	16	A000		v	v
11H	Graphics		640 × 480	2	A000			v
12H	Graphics		640 × 480	16	A000			v
13H	Graphics		320 × 200	256	A000			v

在（範例程式一）裏，除了負責切換顯示模式的 SetGMode （ ）及 SetTMode （ ）這兩個函式之外，另一個名為 DrawPixel （ ）的函式，可說是該範例程式中最為重要的部份，因為它負責用來將一個像點，繪至到螢幕畫面上正確位置的程式所在。在 DrawPixel （ ）這一個函式中，是接收外部傳來的三個參數來控制它的運作，其中的第一個及第二個參數，是為螢幕畫面上的座標數值，程式設計者可任意的指定它們，但唯一的限制是X座標值必須在 0 ～ 319 範圍之間，另外Y的座標值亦必須限制在 0 ～ 199 範圍之間，方能確保 DrawPixel （ ）函式可以正常運作，不會有發生存取超出範圍而導致當機的情形產生；至於剩下來的第三個參數，是用來指定該繪至到螢幕畫面上的像點的顏色是什麼，其顏色數值是介於 0 ～ 255 範圍之間，程式設計者可視自己的需要來設定該值。在關於 DrawPixel （ ）這個繪點函式的程式工作原理上，都是採用筆者在前文之中所提過的觀念，所以非常輕易的便可了解到它的運作方法。

既然了解到螢幕上的構成方式，是由儲存在視訊記憶體中的資料來決定的，則對螢幕畫面做任何的圖形操作程序時，也不只過是對於視訊記憶體進行存取和搬移的工作而已。因此要將一個像點繪至到螢幕畫面上又有什麼困難？只要把像點的顏色數值填入到正確位置的視訊記憶體上，不就可在螢幕上顯示出一個像點了？回憶筆者在前文裏所述，當在 VGA 13H 的顯示模式時，其用來儲存構成畫面的資料，是儲存在位址 A000 ： 0000 ～ A000 ： F9FF 之間的視訊記憶體內，又已知視訊記憶體的儲存格式，是採用由X軸及Y軸交織而成的格式，可視同一個二維陣列一般，再加上恰好有每一個像點，剛好佔用掉1個 Byte 的儲存空間，因此要計

算出某螢幕座標上的像點，到底是儲存在視訊記憶體中的那一個位置上，是再簡單也不過的事了；只要把Y軸的數值乘以 320 ，然後在加上X軸之數值，不就可計算出該螢幕座標的像點資料，是儲存在 A000 ： 0000 ～ A000 ： F9FF 的那一個位址上了。既然已知儲存資料位址的所在，剩下來只要把繪出像點的顏色數值，放入到該視訊記憶體的位址之中，就算完成了整個繪點的工作。相信筆者解說到此，各位讀者對於整個繪點的程式工作原理，應該會有更深一層的認知。往後所有的畫面操作函式，便都以這個函式的工作方法，來做爲基本的工作原理，並加一步的來延伸它而已，所以了解本函式工作原理之精粹所在，可說是您跨出寫 GAME 的第一步，更是您務必清楚了解的。

【範例程式二】

```
/*
  Title  : Draw Random Pixel - Borland C/C++ V3.1
  Author : Proman 1996.02.15
*/
// Include Standard Header Files
#include<Stdlib.H>
#include<Conio.H>
#include
void SetGMode( void )
 {
  union REGS Register;
  Register.x.ax = 0x13;                          // 模式號碼：13H - 320x200x256
  int86( 0x10, &Register, &Register );           // 發出軟體中斷 10H
 }
void SetTMode( void )
 {
  union REGS Register;
  Register.x.ax = 0x3;                           // 模式號碼：3H - 80x25x16
  int86( 0x10, &Register, &Register );           // 發出軟體中斷 10H
 }
void DrawPixel( int X, int Y, unsigned char Color )
 {
  char far *VideoPtr;
                                                 // 計算出在視訊記憶體中的位址
  VideoPtr = (char far *)(0xA0000000 + ((Y * 320L) + X));
  *VideoPtr = Color;                             // 繪出像點
 }
void main( void )
 {
  SetGMode();
  while( 1 )
   {                                             // 亂數指定三個參數
    DrawPixel( random( 320 ),
               random( 200 ),
               random( 256 ) );
    if( kbhit() )                                // 等待按任何鍵
     break;
   }
  SetTMode();
 }
```

接下來的二個範例程式，便是讓各位讀者能更進一步了解並熟悉 VGA 13H 的運作模式。這二個範例程式，依舊是以繪出像點函式爲基礎，來加以變化而已，使其更加具體與有趣罷了。

在列於（範例程式二）中的C語言程式，其編譯執行之後，該程式會一直重覆的在螢幕畫面上，以亂數的方式在畫面上瘋狂大亂畫，讓螢幕畫面瞬間變得非常豐富，相當有趣好玩；當看膩了以後，只要在鍵盤上按任何一鍵，便可結束該程式的執行，並返回到 MS DOS 作業系統提示符號下，完成整個示範的動作。至於這個頑皮的範例程式的工作原理爲何，大體而言與（範例程式一）的工作原理是大同小異的，唯獨不同的是 DrawPixel （ ）函式的三個參數指定，我們是藉由C語言的標準程式庫所提供的 Random （ ）函式來產生，使每一次呼叫 DrawPixel （ ）函式時，其所傳入的X軸座標值、Y軸座標值及顏色值均不同於上一次，使其產生非常豐富的變化；而程式又因執行在一個無限迴圈之內，因此本範例程式，還偵測使用者是否從鍵盤上按下任何一鍵，以離開這一個無限迴圈並返回 MS DOS作業系統，否則範例程式將會永不止境的重覆畫點的工作，使螢幕畫面不斷的產生變化。

【範例程式三】

```
/*
 Title  : Draw Rectangle - Borland C/C++ V3.1
 Author : Proman 1996.02.15
*/
// Include Standard Header Files
#include<Conio.H>
#include
void SetGMode( void )
 {
  union REGS Register;
  Register.x.ax = 0x13;                       // 模式號碼：13H - 320x200x256
  int86( 0x10, &Register, &Register );        // 發出軟體中斷 10H
 }
void SetTMode( void )
 {
  union REGS Register;
  Register.x.ax = 0x3;                        // 模式號碼：3H - 80x25x16
  int86( 0x10, &Register, &Register );        // 發出軟體中斷 10H
 }
void DrawPixel( int X, int Y, unsigned char Color )
 {
  char far *VideoPtr;
                                              // 計算出在視訊記憶體中的位址
  VideoPtr = (char far *)(0xA0000000 + ((Y * 320L) + X));
  *VideoPtr = Color;                          // 繪出像點
 }
void DrawRectangle( int X1, int Y1, int X2, int Y2, unsigned char Color )
 {
  int LoopX;
  int LoopY;
  for( LoopY = Y1; LoopY <= Y2; LoopY++ )
   for( LoopX = X1; LoopX <= X2; LoopX++ )
    DrawPixel( LoopX, LoopY, Color );
 }
void main( void )
 {
  SetGMode();
  DrawRectangle( 20,
                 20,
                 300,
                 180,
                 31 );
  getch();                                    // 等待按任何鍵
  SetTMode();
 }
```

在感受了頑皮活潑的（範例程式二）之後，接下來我們來看看，要如何才能在螢幕畫面上繪製出一個矩形出來。列於（範例程式三）的 SetGMode（）、SetTMode（）及 DrawPixel（）三個原本存在的函式之外，很特別的部份，便要算是加入了 DrawRectangle （）這一個繪製矩形的函式，而這一個新增的 DrawRectangle（）函式在程式呼叫它來繪製矩形的時候，必須要傳入 5 個參數，來告之本函數要繪製矩形的座標值與顏色值；第一及第二個參數，是矩形的左上角在螢幕畫面之座標值（X1,Y1），第三及第四參數，則是矩形的右下角在螢幕畫面上的座標值（X2,Y2），最後的一個參數，便是該矩形的顏色值；只要將這 5 個參數依序順利指定給 DrawRectangle（）函式，若參數值沒有錯誤的話，便可順利的在螢幕畫面上繪製出一個符合指定參數的矩形。至於 DrawRectangle（）函式的工作原理，可說是相當簡單；我們只要先從左上角（即 X1,Y1）開始，依 X 軸的遞增方向（X1+1，X1+2 …），來填入所指定的顏色值，直到目前的 X 軸被填滿（即 X1 至 X2 之間被填滿），再換處理下一行（即 Y1+1，Y1+2 …），重覆填入 X 軸方向的像點，直到 Y 軸亦處理完畢，則矩形就便繪製完成了。從（範例程式三）中的 DrawRectangle （）程式列表，應不難看懂它的運作原理，它只是由二個迴圈來構成的程式架構而已。不過特別要提醒的一點，本 DrawRectangle（）函式只是一個示範程式而已，在眞實的矩形繪製程式的設計上，是沒有人會採用這樣粗糙的寫法的，因爲它實在太慢了，不符合實際的執行需求，這是您所應要有的認知。

百年好合 良緣佳偶

謹訂於民國八十五年四月一日至
四月三十日（一個月內）天天為
出類拔粹的 軟體世界出品之電腦遊戲軟體先生
擋不住感覺的可口可樂小姐

送作堆

只要在高雄三家光統書局買下任何一套**軟體世界遊戲**
就可抱得一罐**可口可樂**美人歸 恭請

闔第光臨

軟體世界
可口可樂 鞠躬
光統書局

恕邀

席設：高雄三家光統圖書百貨公司
地址：（建國店）高雄市建國三路二十九號
（鳳山店）鳳山市中山路一百二十四號
（左營店）左營實踐路二十三號
時間：民國八十五年四月一至四月三十日每日書店營業時間
（與愚人節無關，請準時入席）

軟體世界
智冠科技有限公司
SOFTWORLD



台北縣● Bravery

Q (1)我是雜誌的訂戶，但每次收到的雜誌狀況都不是很好如 CD 盒都壓壞了，裝雜誌的袋子和雜誌分了家，還有一次連 CD 都不見了，建議貴公司的袋子應用好點嘛！，起碼要保証裡面的東西不會跑掉，要不然自己去買，不但看了較不會傷心，也有發票可對獎，而且雜誌加掛號其實也不會比自己去買便宜唷！

(2)爲何以前軟世代理的 GAME，現在有很多都被別的公司搶了，難道跟 Money 有關嗎？

A (1)雜誌附贈 CD 的包裝方式，自 83 期 2 月號開始採用塑膠封套包裝，如此可免除以往因 CD 盒被壓壞，而造成的諸多困擾。非常希望讀者們能提供其他更好的包裝方式，以供本刊參考！

(2)目前智冠科技的營運方針，是將本土開發的遊戲擺在首位，而較不著重於代理權的爭取，而公司認爲致力於本土遊戲的研發，提升國人自製遊戲的水準，才是根本之道，因此相對之下，國外代理遊戲的數量自然減少許多。

台南縣●黃祿嘉

Q 本人擁有一部 386 的電腦，其配備了 4MB RAM，但電腦開機時螢幕顯示的爲何只有 3072K Extended，而不是 4096K Extended，是不是實際可跑的 RAM 只有 3MB 呢？又是否可玩 4MB RAM 的 PC GAME 呢？

A 以黃讀者本身具有 4MB 記憶體來舉例說明，相信讀者會更容易明白

Conventional	Memory	Extended Memory
0K	640K	1204K	4096K

(1) 0K ~ 640K 爲基本記憶體（Base Memory）：一般提供 DOS、應用程式或遊戲軟體運作。

(2) 640K ~ 1024K 爲高層記憶體區塊（Upper Memory Block）：保留區域，必要時將提供給硬體配備的軟體程式或 BIOS 使用。

(3) 1024K ~ 4096K 爲延伸記憶體（Extened Memory）：提供給應用程式或遊戲軟體使用。

因此扣除掉 1MB 的傳統記憶體，延伸記憶體自然只有 3MB，所以黃讀者所謂的“實際”可用的只有 3MB 的說法是錯誤的，只要在開機時的 BIOS 測試無誤後，4MB 的記憶體即開始運作，以上即是其說明。而讀者所玩的遊戲所需延伸記憶體，理論上不超過 3MB 即可使用。

台北市●小逸

Q 這個月，竟在十六日就看到「軟體世界」出了，眞是莫名感動，因爲每次都得等到十八、十九號才買得到，嗯，有進步。不過這期的閒閒猜廣告的第⑥項，一晟資訊有限公司誤爲城市風情（這是某公司嗎？）㉓項皇統光碟軟體銀行誤爲集彩堂，⑦、⑩、⑪、⑫的頁碼有不正確，還有內文的脫段漏字，希望能有所改進。

下回的攻略，也希望不要和友刊重覆。如這期同級生 2 的攻略，就和一月的「電腦遊戲世界」一樣，採用了歡樂盒提供的攻略，一字不差。我想各位編輯應從作家們那壓榨到不少攻略吧?!這麼出名的遊戲，同樣是同級生 2 的攻略，我不反對，但內容應該不同。請先協調一下。

抱歉，埋怨了這麼多；不過，我還是肯定各位編輯的努力，這是有目共睹的！這裡有幾個問題（或建議）：

(1)回函抽獎能否用電話加書面通知，不限於在次期雜誌中刊登，因有人常忽略了中獎名單。

(2)各類投稿的稿費、管道如何？能否簡介。

(3)可開個專欄專供讀者交流（不包含遊戲感想，硬體問題）心得。

(4)可將錦囊密技集結成書（最近的）。

(5)附贈的光碟老是弄傷書的封面，運送也不便，可考慮分開包裝。或是改附兌換卷，再向經銷商換光碟會比較好。

(6)可分爲兩種版本：附光碟（兌換卷）和不

附光碟（兌換卷），分開計價（像電腦玩家，兩版本分別爲239元和179元），讓大家有選擇自由。

A 感謝小逸讀者如此用心地給予本刊鼓勵與指正，您的諸多建議，本刊會沈慎地加以斟酌考量。至於投稿的管道如何，請見以下說明：

百戰天龍：各種遊戲的祕技，字數不定（但不能兩、三字帶過，或長篇大論）

不吐不快：提供給舒發對遊戲的抱怨、鼓勵、不滿、支持的專欄，字數約500～1000字。

電玩短路：以遊戲爲題裁，突發奇想、令人發噱的好笑單幅漫畫。

遊戲終結者：遊戲的結局畫面，字數約300字，圖檔約15張。而稿費的部份嘛…你投稿來就知道啦！

投稿可以用郵寄或以E-mail方式亦可，但千萬注意的是務必將眞實姓名、地址、電話附上，免的到時候無法將稿費寄于投稿的讀者。

高雄縣●廖克明

Q 最近有許多遊戲軟體都出3 1/2磁片版，而我的1.44M磁碟機好像有問題，每當我把遊戲磁片放入B槽要INSTALL到硬碟時，都會出現：

Sector not found reading drive B
Abort ，Retry ，Fail ?

等訊息，說明書上說可去掉常駐程式和防毒程式，我也做了！但還是沒用，懇請診療室替我解答，謝謝！

A 依上述訊息顯示判斷，其問題與常駐程式和防毒程式並無關連，但表示你的3 1/2磁碟機可能有以下的問題：

(1)磁頭長時間未清理，以致污損

(2)因使用不當，導致磁頭位置偏移，無法讀取資料

(3)磁片因故造成磁軌毀損（若每套遊戲INSTALL時都有上述問題，即非此原因）建議你先用清潔片清理，若問題依舊，則唯有送修或更換一途囉！

台中市●趙志平

Q 由於最近想將電腦昇級爲586，但不知快取64KB CACHE與128KB CACHE的差別在那裡？是否128KB是64KB的二倍速度，256KB又是128KB的二倍速度？

A 快取記憶體是一種速度特高的記憶體，因自386開始，CPU與一般記憶體的速度，有了較大的差距，因此造成嚴重的等待狀態（WAIT STATE）。爲了解決這個問題，386有外部快取的設計，原理和磁碟快取一樣，當資料或指令從記憶體搬移到CPU的過程中，會先經過快取，如果在快取記憶中，便不會到RAM中取用，而486除外部快取外，亦內建有更快的內部快取。一般來說，快取是越多越好，但快取的速度與快取的多寡不是呈直線比，而是曲線比，所以128不會有64的二倍速度。另外有一點要注意的是：主記憶體越多快取的效率會越低，解決的辦法就是增加快取。

桃園縣●高澤民

Q 我的電腦因曾有一段時間閒置，而將所有配線拆收起來，最近再度使用，但在開機後總是出現下列文字：CMOS system options not set, CMOS display type mismatach,RUN SETUP UTILITY. 在重新設定好各項數據後，雖可進入硬碟，但隔數小時開機後，仍是相同的情況，方才的設定似乎都已消失，令我困擾不已！

A 關於上述問題，建議你先檢查電腦內主機板上的水銀電池是否有漏液或電力不足的狀況，如果是，請盡快更換電池，以免漏液腐蝕主機板線路。

電玩短路



孫子兵法有云：兵不厭詐，爲求勝仗，偶而來個出奇妙法又何妨?!





當馬兒身價水漲船高的時候，竟一副大亨模樣；還拒跑，我咧△@#…





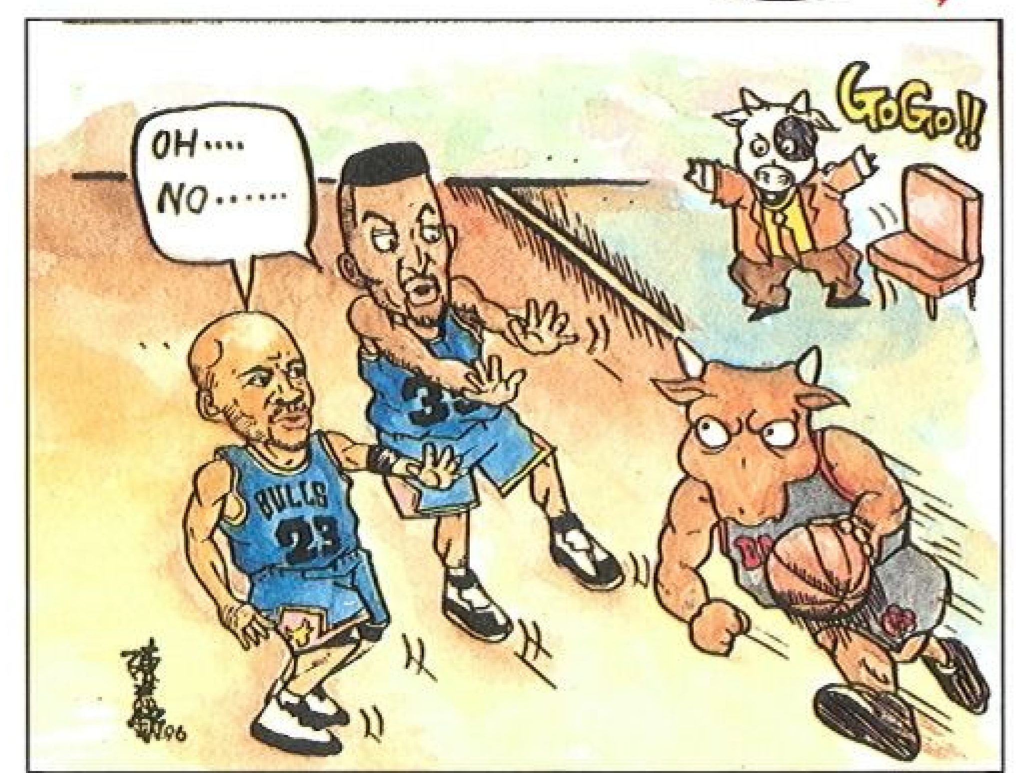
對岸的高級長官在玩〝閏八月台海大對決〞遇上挫折後，腦羞成怒，決定攻打台灣…







船隻的研發，對尋找油源及攻擊敵區的威力，不容小覷…





公牛是大家公認的強隊，可是遇上像這樣的〝小牛〞隊，就連喬登也會退避三分…





酒劍仙有一帥氣的飛天葫蘆，配上其帥氣的乘坐姿勢有如神仙般的架勢，不過他最好離濟公遠一點…

GAME SHORT





十字軍

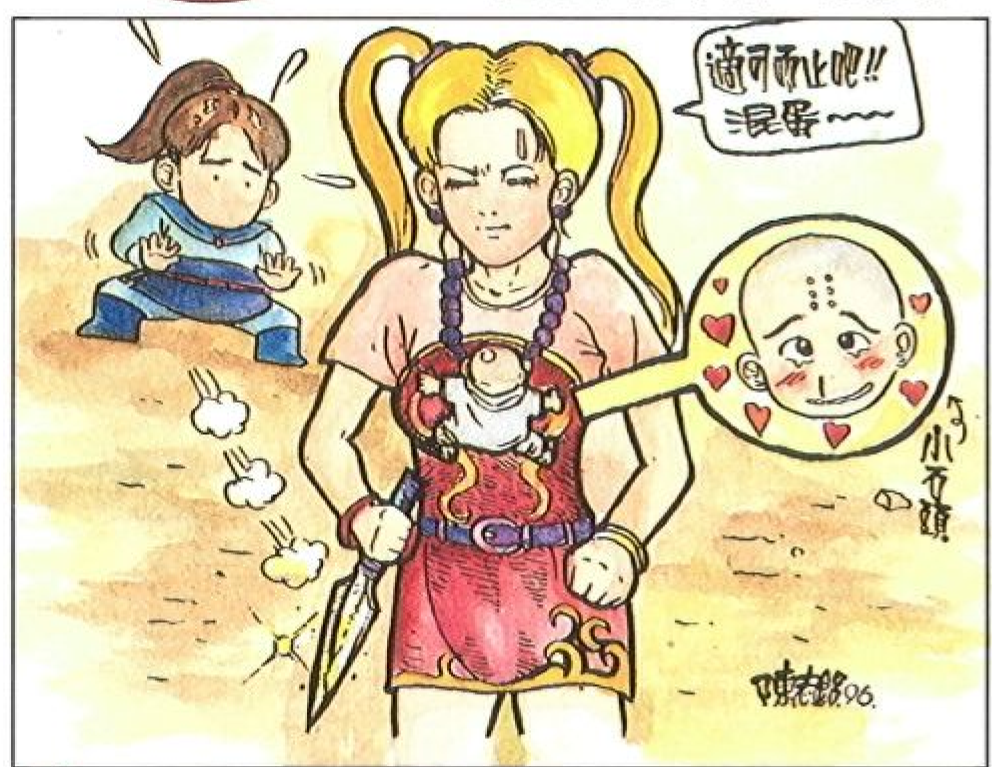
遊戲任務不簡單，過關斬將我在行！服裝不整誰之過？上司痛責汪汪汪！





馬場大亨

話說馬、主之間已演變成惡性競爭，竟然不擇手段地在「水坑訓練場」…的窪地中設下捕「馬」器?!





仙劍奇俠傳

話說小石頭跟隨靈兒、李逍遙一幫人，原來是另有目的。



魔獸爭霸II

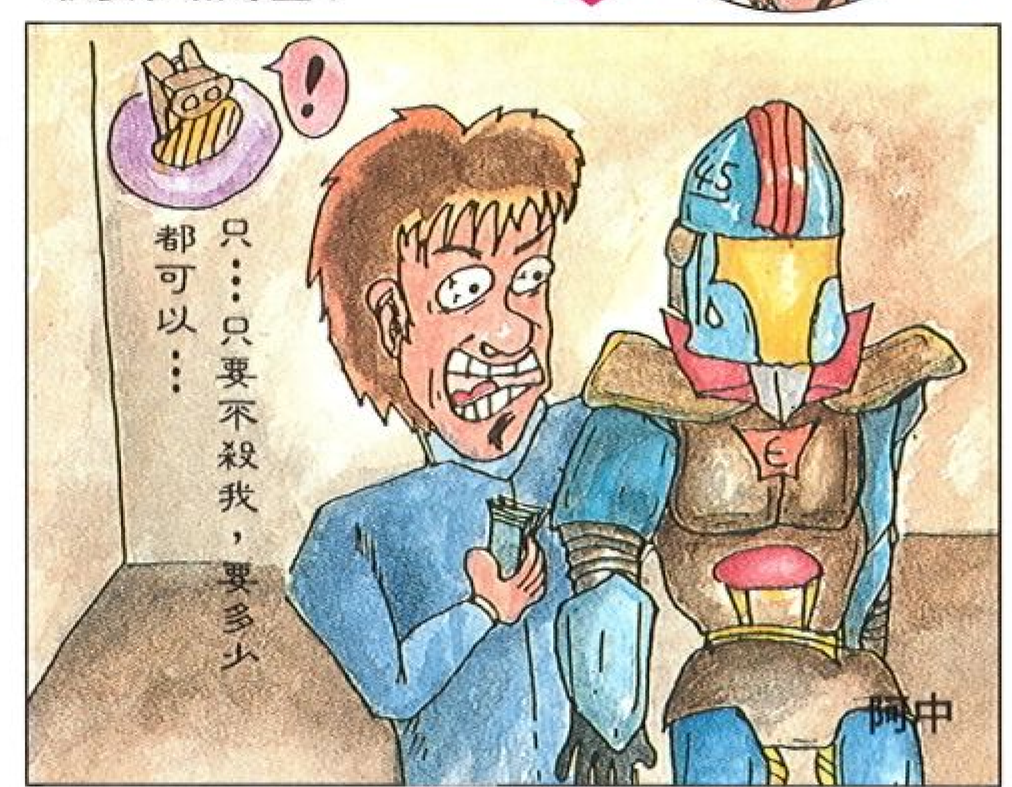
不論是練兵、造艦、開礦石是不可或缺的重要步驟，但是一群大男人，終日工作無消遣，狀況難免…

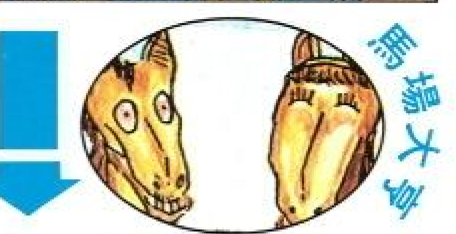




十字軍

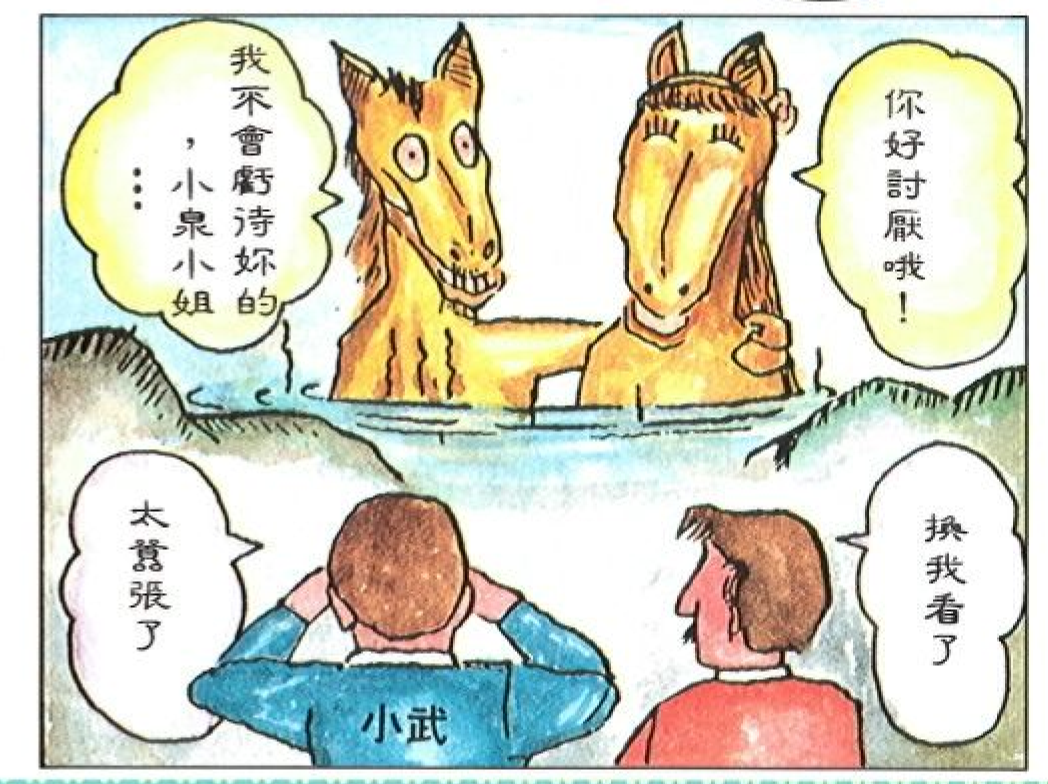
在十字軍中，殺掉一些一無是處的科學官，還能搜括一些錢；不過遇到這種情形時，就要多加考量了…





馬場大亨

總算發現爲什麼溫泉休養反而會增加疲勞度的原因了。



遊戲終結者

PART 1

七英雄物語

◐蒼 影

七英雄物語最出色的地方是它的劇情架構非常不錯，擁有一個很棒的內容，它不像一般的 RPG 或 SLG ，在大世界或星球上冒險，而目的只是爲了保護一個臨難的小村莊而已，難度是屬於中上等級的，有很多關卡是要靠一點頭腦，此遊戲在最後會因所選擇去犧牲的同伴而產生不同的結局，但都大同小異，算是個不錯的遊戲。

① 佛利茲壯烈犧牲



② 大義滅親?!



③ 死前還不悔改！



④ 誰要去犧牲呢？



⑤ 雷依…還是個流浪劍士



⑥ 當起孤兒院院長了



⑦ 授業教起魔法了



⑧ 回歸大自然



⑨ 當忍者不好玩喔！



⑩ 還是有虐待狂



⑪ 永久的回憶(有六種)

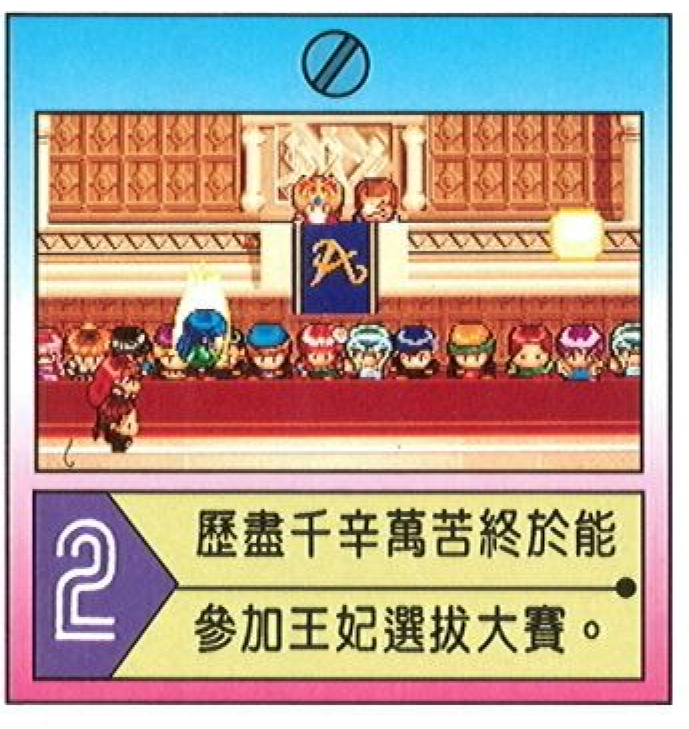




◐ STEVEN

魔法公主大冒險眞是一部輕鬆幽默的 RPG 作品，不僅對話及故事非常有趣，最有意思的還是那特殊的舞台劇情系統，看著那些可愛的大頭娃娃在畫面上手忙腳亂地跑來跑去，並不時穿挿一些跳躍、冒煙、流汗、昏倒…等小動作，看了就叫人忍不住想笑，是一套娛樂性非常高的遊戲，但是好笑歸好笑，這部遊戲的困難度還是頗高的，自認爲 RPG 高手的我本以爲只要三、兩天就可以順利破關，沒想到深入去玩以後才發現遊戲中的魔法、道具、機關、迷宮、密道、任務、謎題之多超乎預料之外，這時才知道這部遊戲除了幽默之外挑戰性也不是蓋的，還好本人功力深厚經過數日不眠不休的努力，終於挑戰成功，順利將阿妮絲推銷給王子了，啊！好累，我要去睡一覺了，雖然不知道今天會作什麼夢？但是在玩了這樣一部遊戲之後我非常肯定今天晚上絕對是夢中也會笑了。


1 精緻、可愛逗趣的劇中人物


2 歷盡千辛萬苦終於能參加王妃選拔大賽。


3 打倒最後的挑戰者，取得勝利。



4 優勝者的獎品－英俊的亞瑟王子。



5 什麼?! 獎品不是小熊餅乾嗎？騙人！



6 公主嫁給王子過著幸福快樂的日子



7 不過…亞瑟王子好像不是非常快樂…



8 獲得國王賞賜領地的菲利浦公爵夫婦


9 咦！走了半天，怎麼還不見新領地呢？



茱麗葉，妳在哪兒？

爲了妳，我身入那座死亡博物館，遭雷射襲擊、被黑武士砍，

爲了妳，我被吞入時空的隧道，身繫囹圄，還得和壞僧侶玩躲貓貓，

爲了妳，我忍受前所未有的刁難，要解開謎題，還要不停的戰鬥，

從幸福的１９９５年回到黑暗的１３２９年，

從我溫暖的房間被拋進陰濕的古修道院，

是妳在考驗我嗎？還是妳決定當那惡魔的新娘了呢？

我一定會救了妳，是死是活，必定問個清楚！

——多情但不打算一起殉情的羅蜜歐留

古典精緻的劇情！

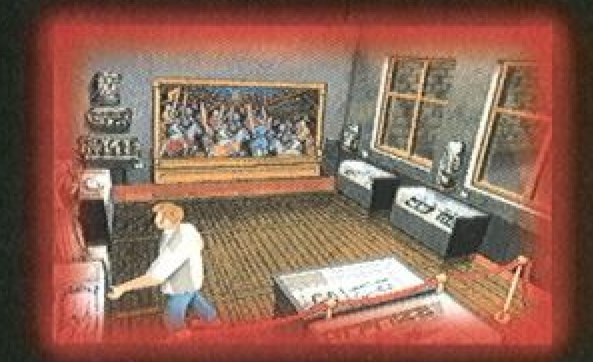
驚險刺激的冒險！

毫不留情的動作！

一見難忘的壞蛋！

超越『鬼屋魔影』的中文強Game！

時間之門









ACCOLADE SPORT

MAJOR LEAGUE BASEBALL PLAYERS

SOFT WORLD 軟體世界 智冠科技有限公司

5 HARDBALL 5

身在大聯盟！ 心在大聯盟！

●全新廣角攝影機角度，還有最大好球帶視野。

●投手投出的球之旋轉角度及球上的接縫清晰可見，投手球路多變化，玩者可以仔細揣摩。

●統計資料重組功能，可為球員建立驚人的屬性。

●超過800個1995年MLBPA聯盟及陣容。

●40座不同地形、天候及觀衆生態的球場。

●歷史老隊伍昨日重現，回到從前克難式球場打球。

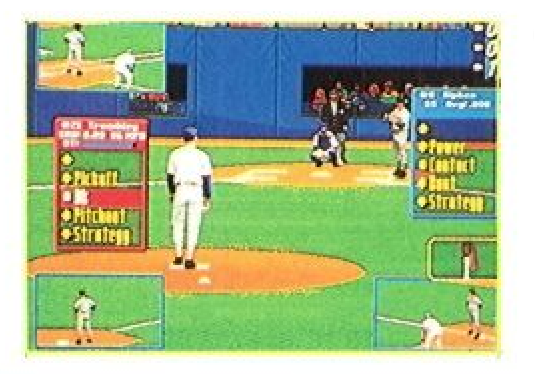
●自由買賣、交易球員。

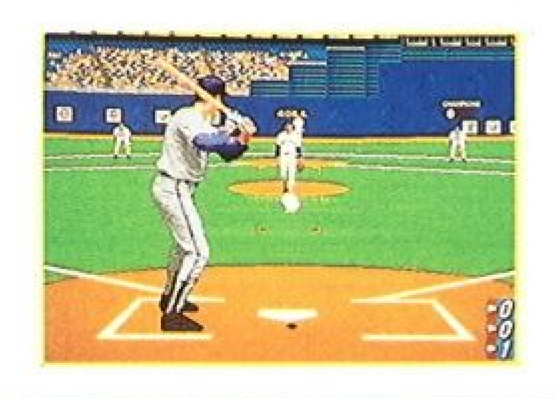
●生猛鮮活的外野動畫，鏡頭隨球而運，隨球員而走。

●可選擇之廣角式投手及打者視野，以Super VGA表現畫面。

●可以用Modem連線對戰。









熠熠發亮的超級經典名作
親入美國職棒大聯盟一戰



海底英雄



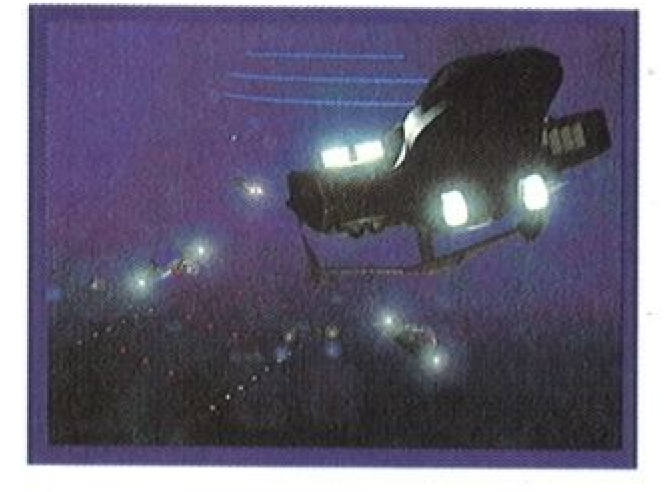
深吸一口氣，潛入水世界， 獵殺危險狡詐的罪犯！

- 電影式的動作震撼
- 誘人的劇情發展
- 3D 電腦著色的背景
- 角色互動，解謎，與動作挑戰獨特的組合

WETLANDS

NEW WORLD COMPUTING, INC.®

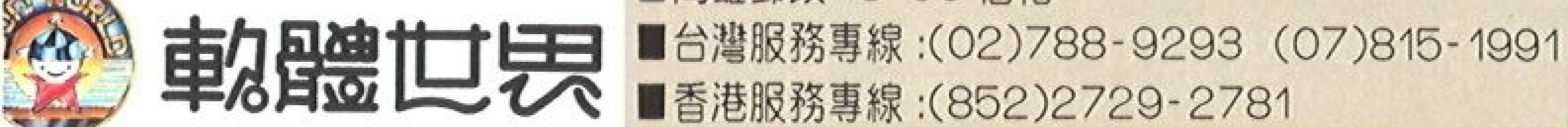








你海底世界裡的唯一英雄，你的任務是阻殺具有毀滅整個行星系統的狂人。在追殺的路途中，你會用到各種不同的武器與科技，並且駕駛數架交通工具，包括噴射汽艇，攻擊轟炸艇，和單人駕駛的機型＂海蛇＂。敵人是致命而且可怕的，想活命並完成使命，得拿出你過人的勇氣與智慧。



軟體世界・出類拔萃


異星突擊
一個震撼視野的新類型遊戲
即將與您見面
旭光資訊股份有限公司
新店市明德路五十四號一樓
TEL ：（ 02 ） 9142497
FAX ：（ 02 ） 9142505

賀 台北吳世弘先生榮獲
本公司徵名比賽冠軍

其餘入圍名單如下：

陳泰龍，陳加倫，曾珮華，蔡百琪，黃福仁，
廖峻慶，紀孟璋，蓋致諺，沈時安，林裕程，
陳偉榮，董淳武，李啓豪，羅右展，吳勝熙，
李宗儒，謝書文，謝秉諺，徐光鈞，詹偉麟.



無際魔電

勁爆多媒體組件

勁爆一 

DSVD聲音與資料
同步傳送數據機

勁爆二 

八倍速光碟機

勁爆三 

Vitec多媒體
製作系統

勁爆四 

視窗加速+
MPEG播放卡

勁爆五 

全彩高解析度
視窗加速卡

Spi 特加國際股份有限公司 徵全省經銷商

南市東門路三段226巷83號 Tel(06)2907007 Fax(06)2904066

最佳的少女育成模擬遊戲　三月中旬中文光碟版發售決定!!

親愛的爸爸，
您辛苦了！
喝杯茶
休息一下。

美少女夢工場II



256色　光碟豪華　典藏版
支援　DOS/WINDOWS/WIN95

加入新的事件/表情/語音效果
前所未聞的悠揚音樂
是最值得典藏的精品!!



精訊資訊　GAINAX



最新自9801申文化之超級戰略RPG!
絕藝的魔法戰鬥孋美皇家騎士團!!

RAGNARØKKR

創世聖戰

GLODIA

絕贊發售中

工作伙伴大募集!

凡有志從事 遊戲美術設計 之 青年伙伴 竭誠歡迎您的加入
趕快與我們聯絡 踏出成功的第一步!!



台北縣三重市重新路五段609巷4號9F-8
TEL:02-9996883　FAX:02-9997061

運鏢天下

傳說中的行業 保鏢

中國武俠風味的策略遊戲
模擬鏢局行規及營運狀況
四大鏢局，各有不同的競爭謀略
招聘及培養鏢師，擊退頑強盜匪
送禮給官府、山賊、幫派，各種手段任意發揮
超高智慧的電腦ＡＩ，挑戰您的作戰策略
精緻柔美的數張地圖，名山古剎盡收眼底



光譜資訊 強力推薦

麻將大師

MAHJONG MASTER



全力製作 即將上市

殖民計劃

Colonial Project

斜向45度視角即時軍事與行政策略模擬遊戲

遠離太陽系
建立都市計劃與軍事強權

你將帶領地球第一批殖民者，前進到一個不知名的星球、
在建立都市計劃的同時仍必須採集各種必要資源、研發科技、
以及利用有限的經費整軍備戰，
好迎接外來者的侵襲。
一場星際戰爭即將開始........

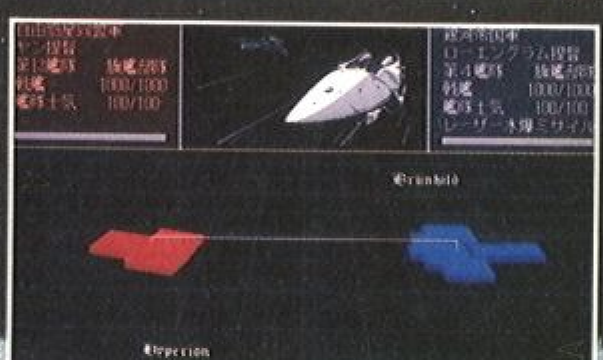




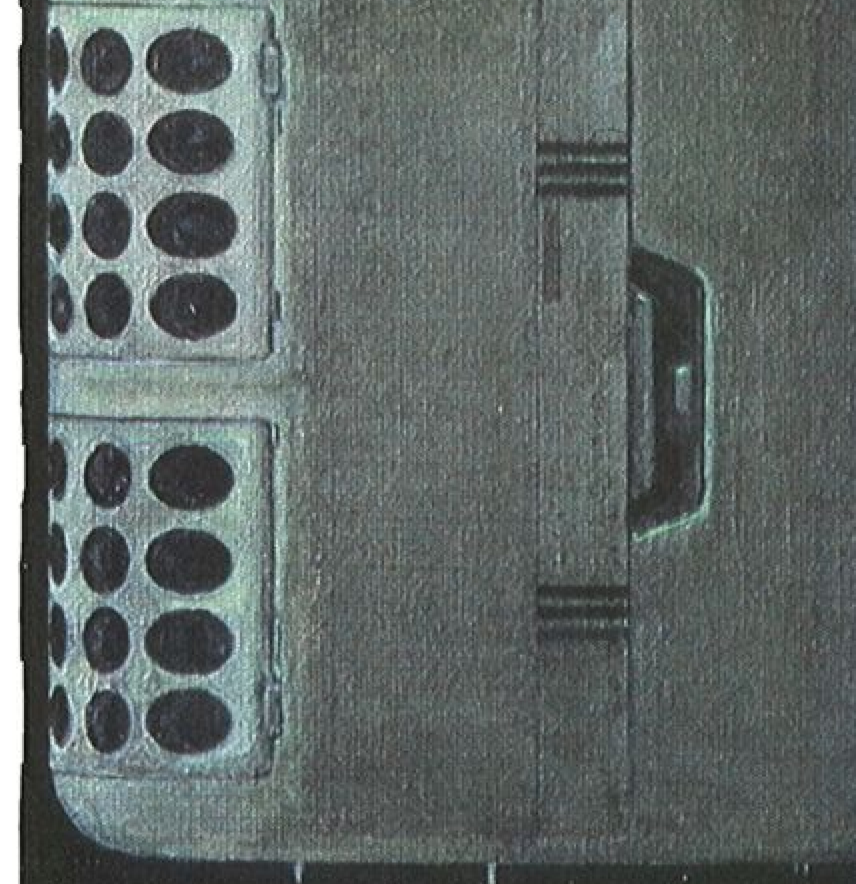

秦皇陵
秦皇陵
壯觀神秘的秦始皇陵寢，埋藏地底三千年的絕世機密。重重關卡，步步危機的冒險之旅。
『西基電腦動畫』與『光譜資訊』的頂尖合作
超越國際水準的光碟冒險遊戲
電腦遊戲史上的超級大作
千古以來的秘密即將為您揭曉
T-TIME
光譜資訊有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CORP.
台北市濟南路二段13-1號 3 F　TEL：395-7200

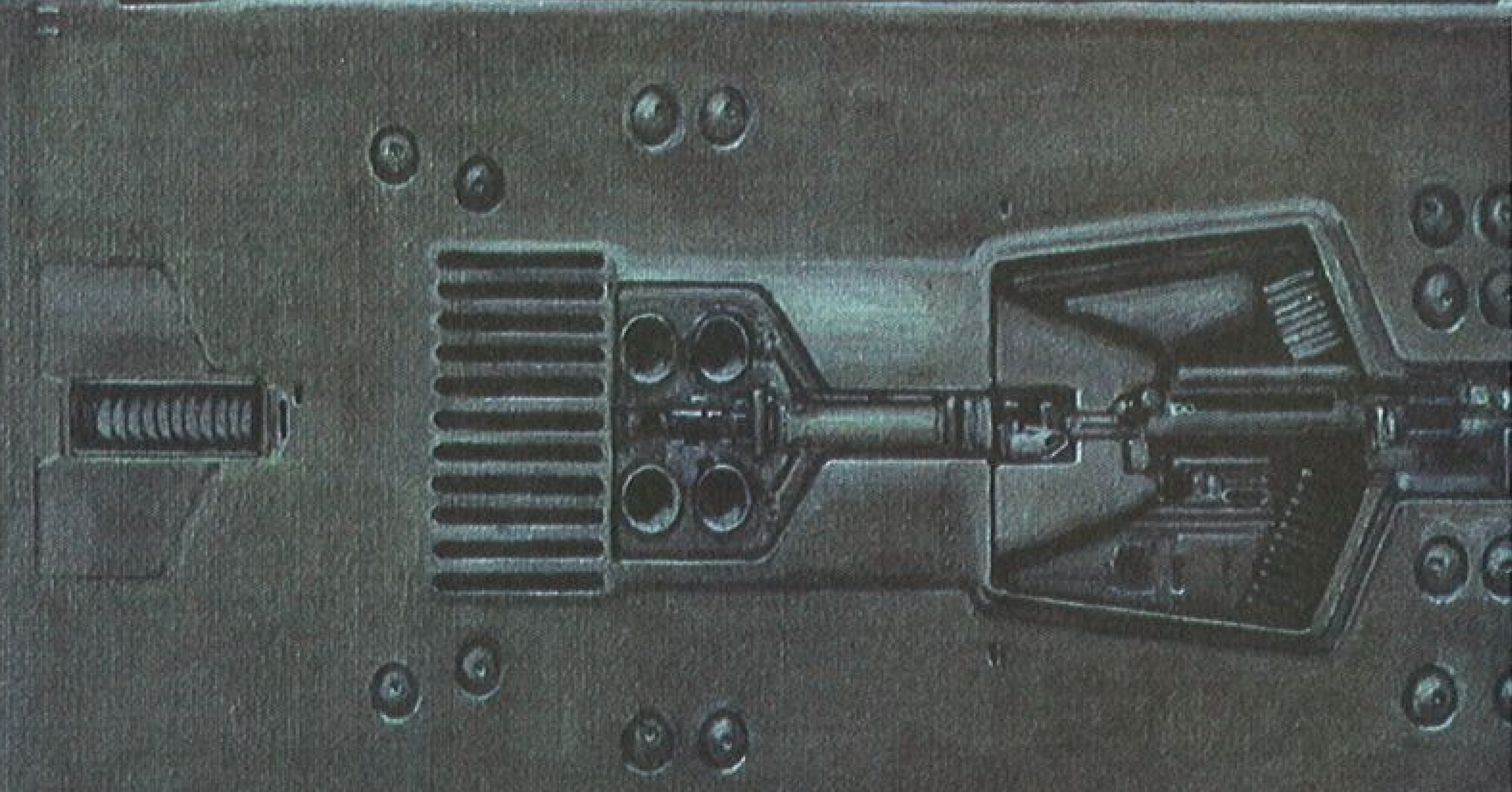






宇宙曆796年
廣大遼闊的銀河系，已變成猛烈衝突的銀河帝國與自由行星同盟之間
毫無結果般的戰場。
帝國軍年輕的軍事天才萊因哈特、
以及同盟軍「不敗的魔術師」楊威利。
在這兩大正義之師的激烈交戰下，
銀河系的四周已被名爲野心的火燄所燃遍。
「銀河英雄傳說ⅣEX」正是要毫無遺漏地，
重現一場又一場激烈悲壯的銀河戰役。
可以稱的上達到這個系列最高峰的模擬策略遊戲。
它是部以廣大的銀河系爲舞臺、
多方面指揮個性豐富的登場人物，進行戲劇性的戰鬥。
到底是要將銀河系毀滅，從此淪入悲哀沈寂的黑暗裡呢？
還是與它一起籠罩在希望的光輝裡呢？
現在，這部銀河系的歷史就交付在你的手中了。





這裡的悲傷、比宇宙的漆黑還要濃烈
這裡的希望、比宇宙的光輝還要明亮



微波軟體 TEL:(02)2323670
FAX:(02)2323671
台北縣永和市福和路139號11樓之2

BOTHTEC®

SPACE WAR SIMULATION

銀河英雄伝説 IV EX

和前作根據田中芳樹原作的暢銷小說「銀河英雄傳說」，所製作的個人電腦遊戲「銀河英雄傳說Ⅲ ＳＰ」比起來，這次導入了新的操作系統，以強化過的嶄新姿態隆重登場！！

■不只是重現銀河帝國與自由行星同盟的戰爭，也可以利用費沙這個第三勢力的存在，由經濟或情報資訊方面介入，而且，發生政變，或是分裂成正規軍與反叛軍交戰的時候，銀河系中最多同時有四個勢力存在。

■在「銀河英雄傳說Ⅲ ＳＰ」裡，玩家們只能以總司令的角度指揮所有的提督進行遊戲，但是在「ⅣＥＸ」裡面，玩家們在總計１８５名的出場人物中，可以進行選擇的７２名角色裡選取１位人物，做爲進行遊戲的主角。所有登場人物的都有階級和職務，而且可以隨著功績而晉升。另外，因爲依據職務與特殊技能的差別有限制能夠選取的指令，而且視晉升的程度會有越來越多的指令可以執行。充份利用一種眞人實演的要素，對不同的角色都可以移入更多的感情。

■戰略方面，因爲可以在主要星系上建設駐留基地，並且派駐艦隊與提督。因此有必要視狀況配置人員。另外，追加了運輸規則，使物資的供給對戰術會產生影響。

■戰術方面，必須下令空戰隊出擊以確保宇宙制空權，還有通訊干擾、與配置雷神之鎚及處女的飾環之類巨砲的行星要塞作戰等等，各種多樣化的內容。

能不能發揚「常勝的天才」或「不敗的魔術師」的名聲？爲了理想與野心而強行發動的政變會成功嗎？還是只能夠以敗軍之將終老一生呢？這些都要看玩家們的手腕怎樣來決定了。

系統需求

- IBM PC 386SX-16以上及相容機種
- 4MB RAM 及EMS 驅動程式
- 1.44MB軟碟(磁片版)或光碟機(光碟版)
- DOS5.0以上作業系統
- ＶＧＡ顯示系統
- 滑鼠、硬碟必備
- 支援Ｓound Ｂlaster音效卡以及LA/GS規格MIDI音源器


金門大富翁之
戰地大亨
一套集歷史、地理、觀光、遊戲、趣味、益智等複合式超質大富翁軟體
●超質光碟版、熱賣中
●超質磁碟版、特價510元、限量發行、要買要快!!
新春鉅獻
限量發行
超值磁碟版
特價 510元
宏申資訊有限公司 HORNG SHEN INFORMATION CO., LTD.
台北縣永和市福和路一五七號十樓 TEL:(02)920-3871 FAX:(02)925-6550
香港代理: COMPUMARK SOFTWARE(H.K.)LTD. TEL:2-7291779 FAX:2-7259961

麻雀幻想曲3

新年最強的麻將大亨！
今年最棒的美少女麻將！

這一次！！
故事更龐大～
這一次！！
內容更豐富～
這一次！！
畫面更H.....



華麗人生2

大富翁不該只是兒童遊戲，
華麗人生滿足每位渴望的您！

新世紀興亡史

FANTASY SIMULATION ROLE-PLAYING
新世紀興亡史
DEAD FORCE
デッドフォース

PC 史上最華麗的戰略遊戲
絕對值得典藏與沉醉的精典遊戲

®天堂鳥資訊有限公司
TAN TON NERW INFORMATION CO.，LTD.
台北縣新店市民權路 42 巷 59 弄 3 號 3 樓
TEL：(02) 918-4877 FAX：(02) 918-7334

福旭國際股份有限公司
FURE SHIUH INTERNATIONAL CO.，LTD.
高雄市前金區中華三路 182 號 2 樓
TEL：(07) 282-6286 FAX：(07) 281-5283

誠徵程式設計、
日文翻譯人員

七英雄物語



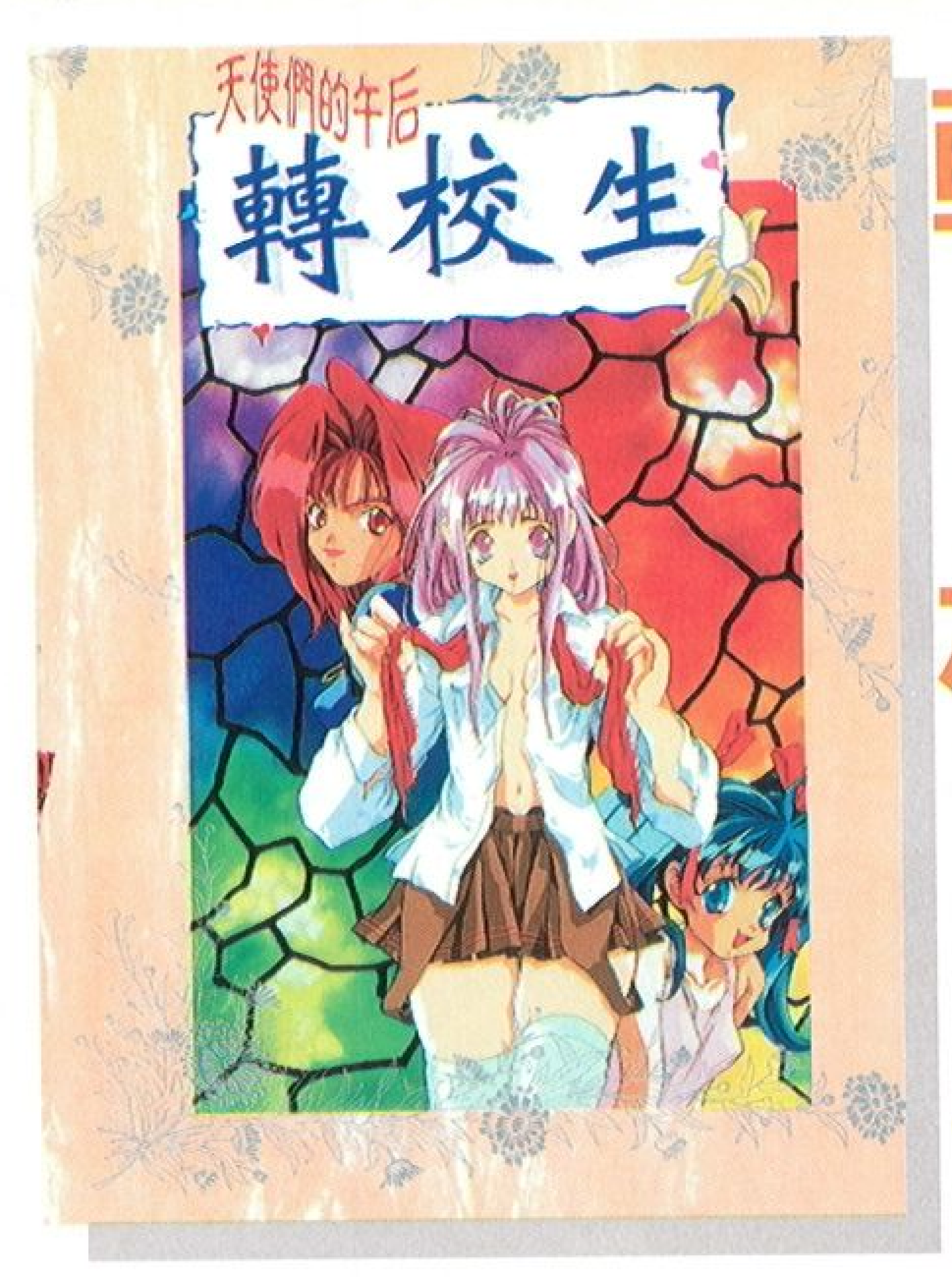
七名敢愛敢恨的英雄男女
交織成愛恨情仇的深情演出

魔石英雄傳



虛擬實境與美少女結合的新產物！
3D 立體迷宮的新震撼！





轉校生

酷愛麻將的美少女，
與您同遊大富翁的園地，
帶給您最 High 的樂趣

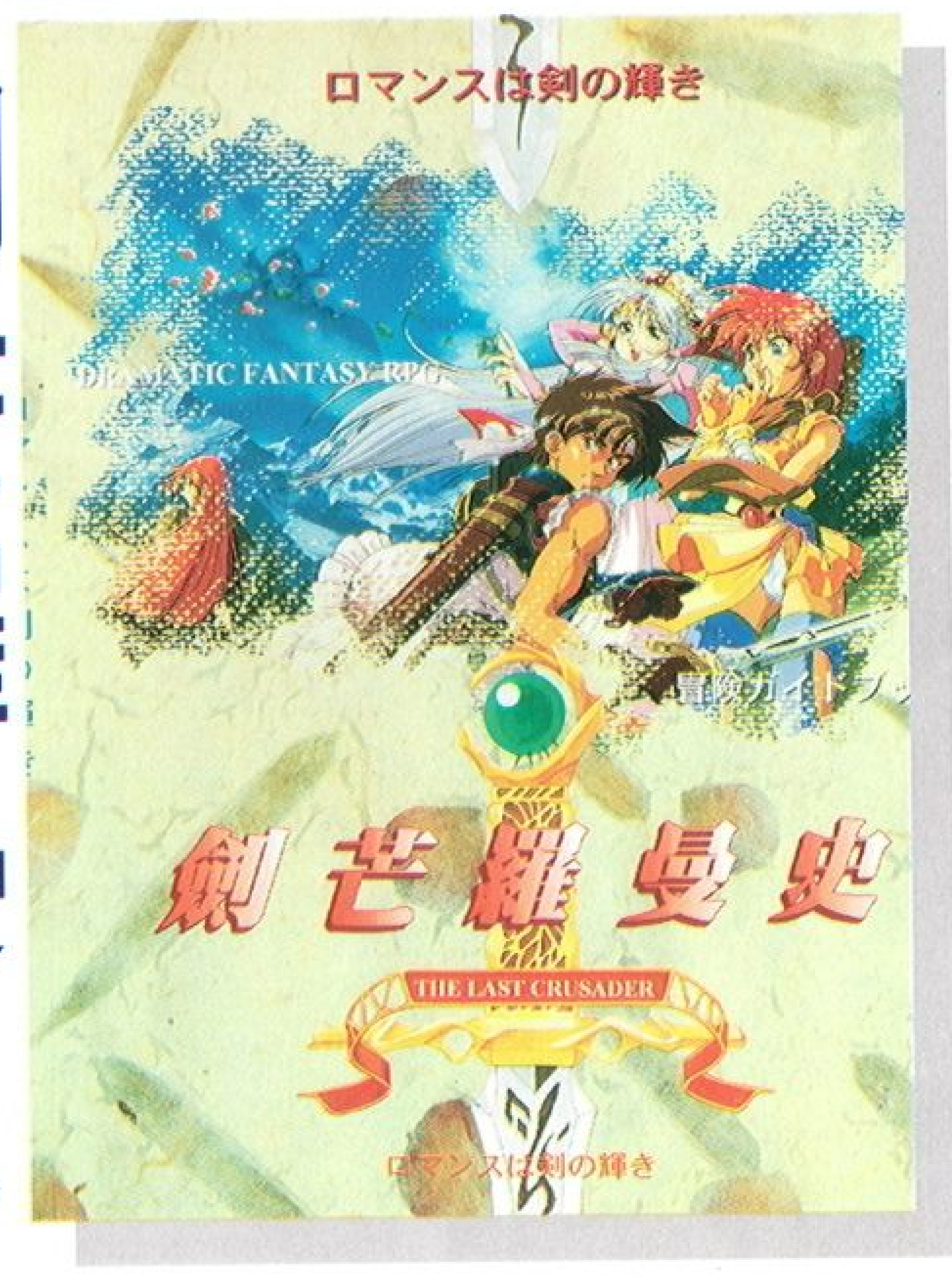
全“性”的出擊
保證讓你“耳”“目”一新

® 天堂鳥資訊有限公司
TAN TON NERW INFORMATION CO.，LTD.
台北縣新店市民權路 42 巷 59 弄 3 號 3 樓
TEL：(02) 918-4877 FAX：(02) 918-7334

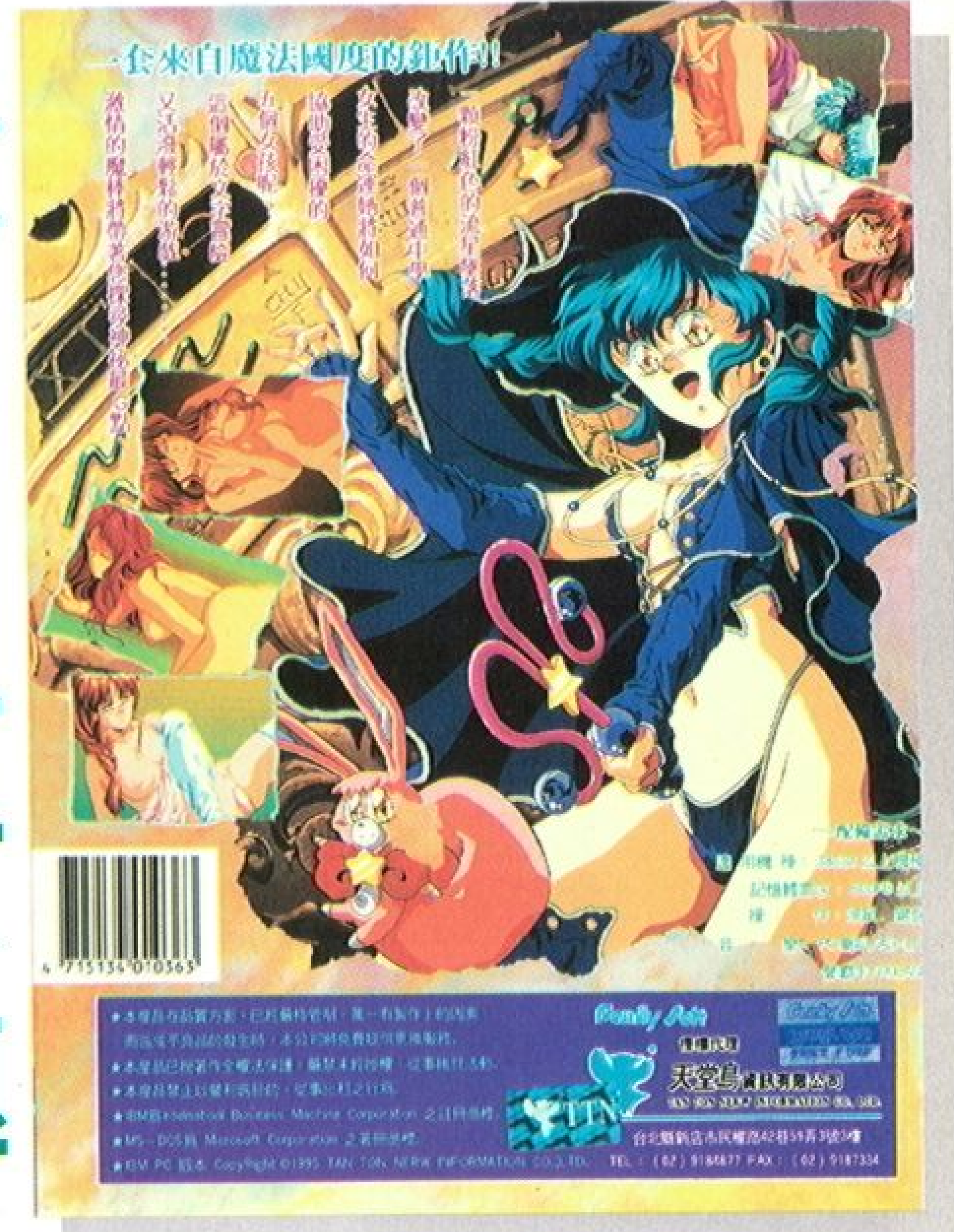
福旭國際股份有限公司
FURE SHIUH INTERNATIONAL CO.，LTD.
高雄市前金區中華三路 182 號 2 樓
TEL：(07) 282-6286 FAX：(07) 281-5283

誠徵程式設計、
日文翻譯人員

劍芒羅曼史



魔界聖女傳



傳説、理想、現實的結合
絕對滿足視聽需求的一切

千嬌百媚又千變萬化的美少女
帶著探索神秘 G 點的魔棒，展開傳奇的冒險！

Dragon Knight 4

龍騎士 IV

高解析的畫面，優美動聽的音樂以及生動活潑的人物，可由靜態的畫面感受動態的效果。其故事乃是延續III代的劇情玩家則扮演III代中男女主角的兒子，展開一連串更新奇的冒險故事，是一部值得回味的經典之作。

春節鉅獻！

限 禁止販售未成年者 十八歲以下嚴禁購買











歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL:(02)2316454
FAX:(02)2316424

GAME BOX CO.,LTD.
17,NO,345,CHUNG HO RD
YUNG HO ,TAIPEI,TAIWAN R.O.C
TEL:(8862)2316454
FAX:(8862)2316424



同級生2

屬於你的青春就在這兒！

找回您青少年曾經的遺憾！

只有玩過同級生2!
才知道真正98遊戲的經典名作
只有玩過同級生2!
才能找回您青少年時代的遺憾

限
禁止販售未成年者
十八歲以下嚴禁購買

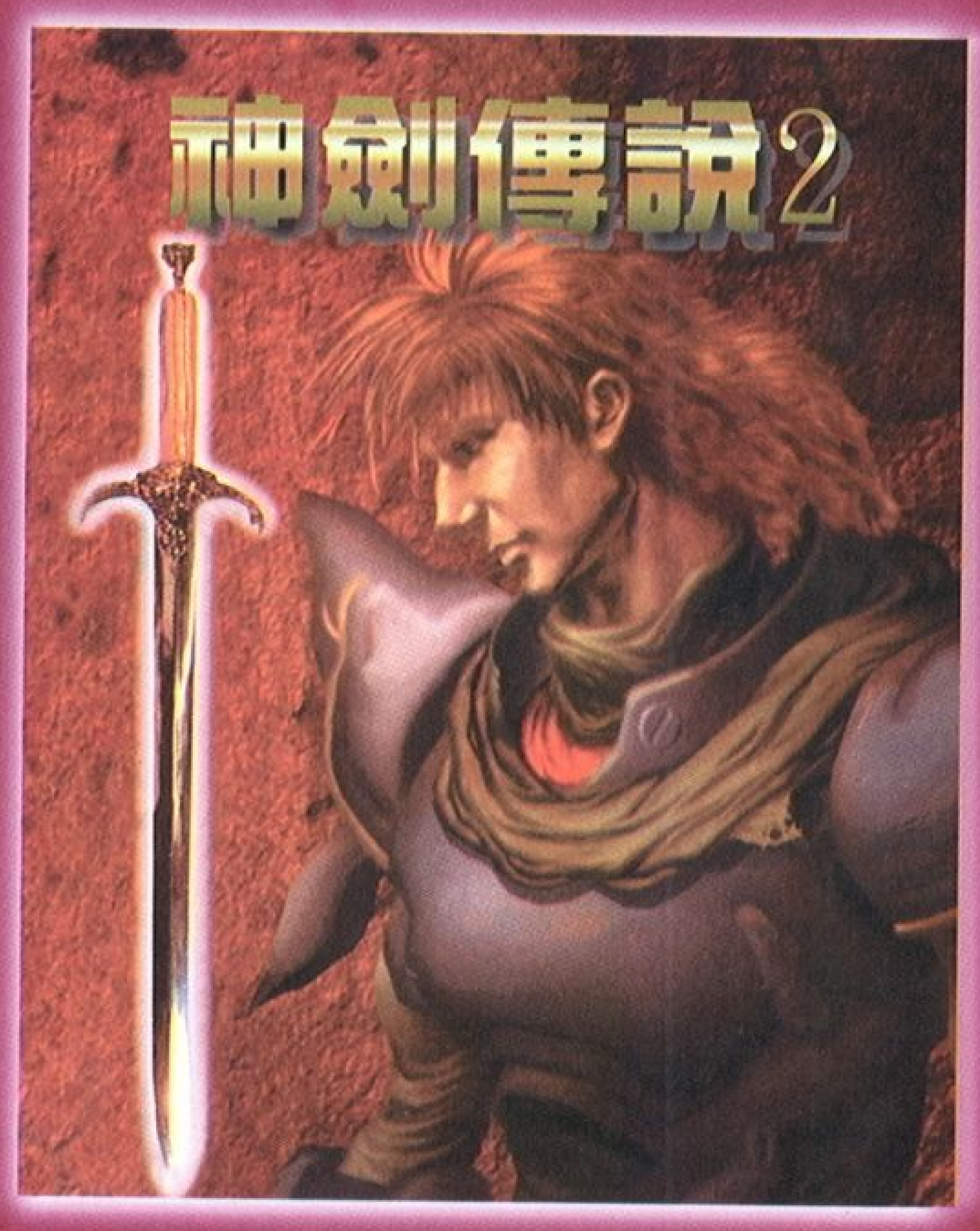
歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL:(02)2316454
FAX:(02)2316424

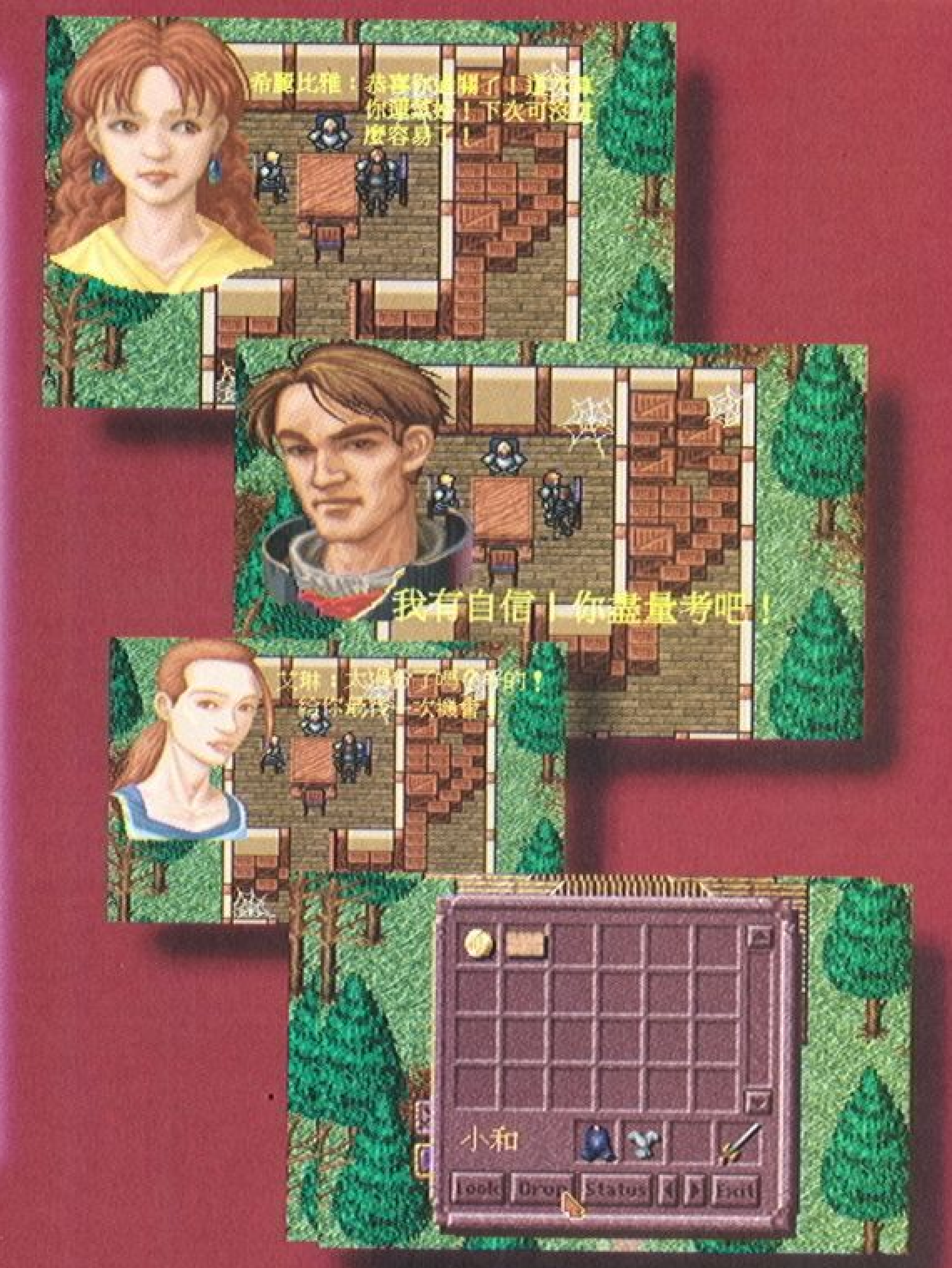
GAME BOX CO.,LTD.
17,NO,345,CHUNG HO RD
YUNG HO ,TAIPEI,TAIWAN R.O.C
TEL:(8862)2316454
FAX:(8862)2316424



商標註冊保護
請勿非法拷貝
侵權者絕無寬貸
檢舉獎金專線
(02)2320421







新 片 預 告

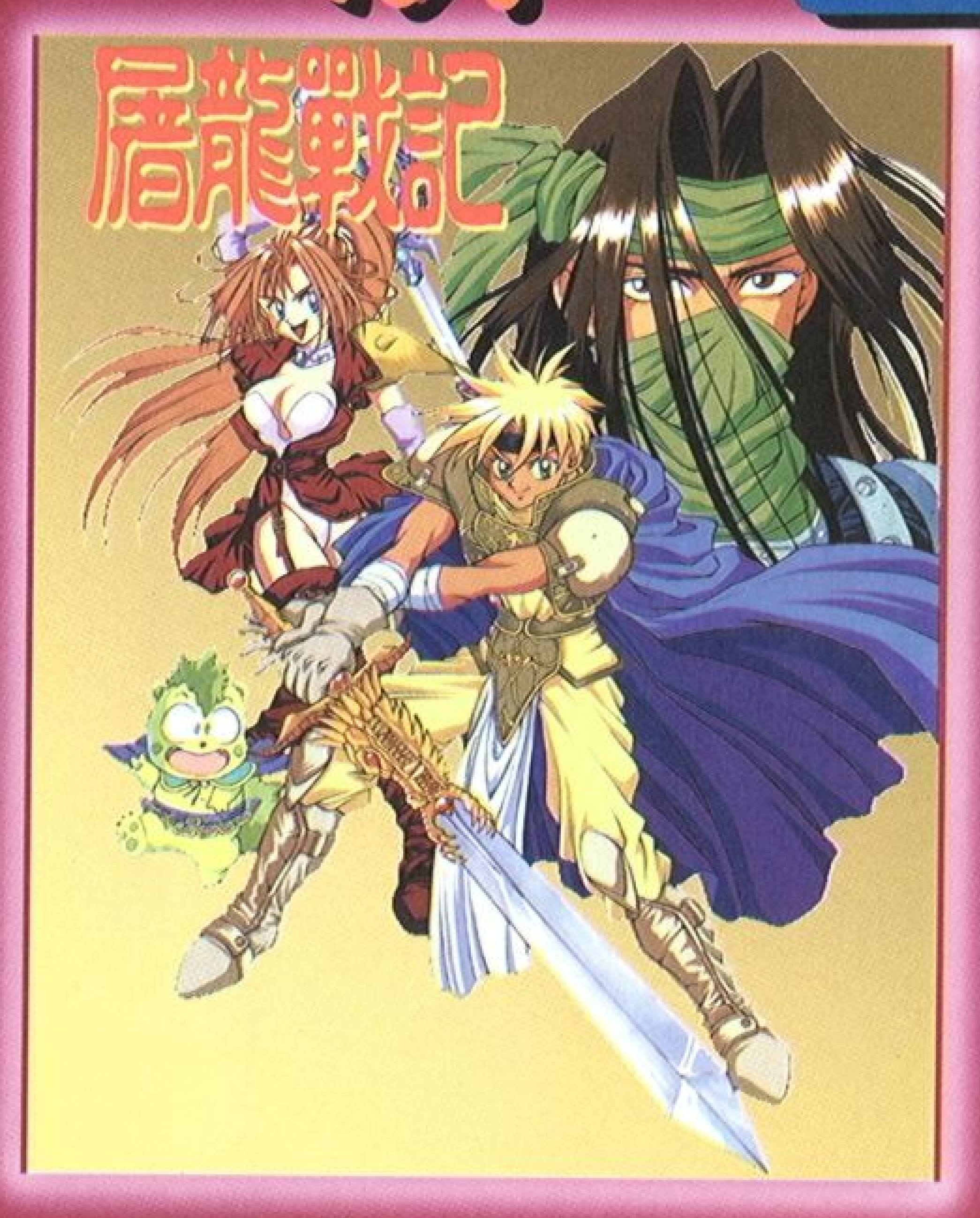














歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL:(02)2316454
FAX:(02)2316424

GAME BOX CO.,LTD.
17,NO,345,CHUNG HO RD
YUNG HO ,TAIPEI,TAIWAN R.O.C
TEL:(8862)2316454
FAX:(8862)2316424



全省經銷商

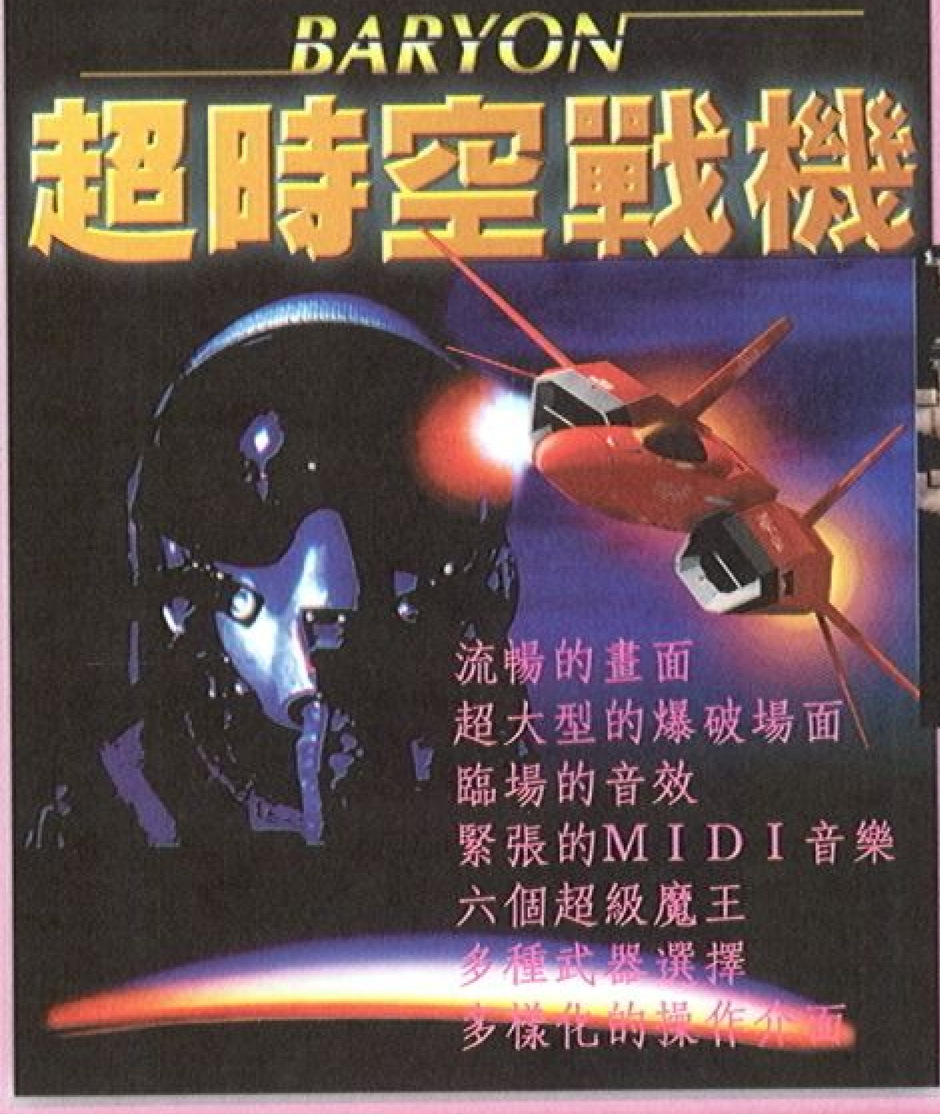
賊佳拍檔

熱賣中

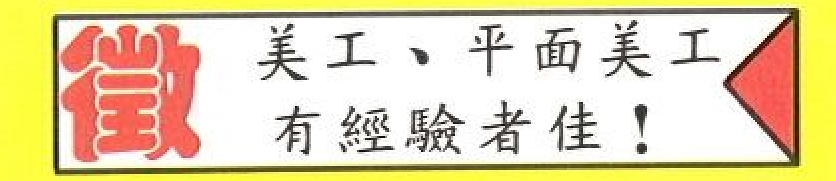
您是否在找尋一個實現夢想的環境？
一、喜歡玩遊戲，而且賭性堅強者。
二、不喜歡穿西裝的
三、喜歡看美女或帥哥的。
四、喜歡坐著等人家買便當回來吃的
五、懂C語言。
六、略通組合語言。
請洽歡樂盒：
TEL：231-6454

天龍八部

即將登場







歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL:(02)2316454
FAX:(02)2316424

GAME BOX CO.,LTD.
17,NO,345,CHUNG HO RD
YUNG HO ,TAIPEI,TAIWAN R.O.C
TEL:(8862)2316454
FAX:(8862)2316424




天龍八部
金庸
傻里傻氣的段譽，滿腹詩書學問高，光明磊落義氣重，
對武功一竅不通，卻一身是膽，管盡江湖不平事。
他將會有什麼樣的奇遇？
【大理段王府一隅】
雕樑畫棟 綠木扶疏 氣派非凡









- 遊戲採 640*480 高解析的 Full Color 模式，細膩優美。
- 45 度斜向立體畫面，場景遼闊、氣勢非凡。有大理城、王爺府、無量山等大氣魄的場景，也有瑯嬛福地、萬劫谷、玉虛觀等小型場景，大理的風土民情一覽無遺。
- 出場人物上百個，每個人物表情豐富，動作繁多，劈材、練功、煮飯等，上百張的小動畫鉅細靡遺地呈現在你眼前。
- 古意盎然，中國風味濃厚的各式建築，枯藤老樹昏鴉，小橋流水人家，一一躍上螢幕。
- 劇情高潮迭起，保有金庸小說的完整風貌。
- 謎題設計推陳出新，花樣百出。





掃瞄小尖兵

全彩平台式・高品質掃瞄器

『如此炫麗的照片如何輸入您的電腦？』



引爆震撼價

$5,900.-

輕鬆添購第一台 Scanner ！

- ★ 光學解析 400 ＊ 800dpi
- ★ 二年保固
- ★ 一次折射、忠於原色
- ★ 體積小、不佔空間
- ★ 可配合 OCR
- ★ 全球一流品質 FCC Class B./UL/TUV,FTZ
- ★ 最高解析 1600dpi
- ★ 不須外接電源
- ★ 不須調 IRQ
- ★ 可掃瞄幻燈片
- ★ TWAIN 標準界面



台灣總代理



滙豐電腦科技

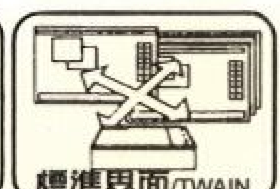
台北市重慶北路二段 188 號 8 樓

TEL:886-2-5533800 FAX:886-2-5533844

















價位合理 綠色環保 不佔空間 標準界面/TWAIN 操作簡便 影像處理 高品質掃瞄 For Win95